

PlayStation 2 • Xbox • GameCube • GB Advance • Dreamcast • PlayStation • GB Color

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE



OD SADA NA
108 STRANA
+
MEGA POSTER



SLY COOPER

NAJBOLJA PLATFORMA GODINE?

HITMAN 2

TIHI UBICA I NA PS 2

NFS: HOT PURSUIT 2

ŠESTI DEO NFS SERIJALA

Nagradna igra:



Stjuart Lill 2 DVD



broj 28 • godina III
cena: 200 dinara

CG: 3,9 € • BH: 7 KM • MK: 180 DEN

ISSN 1450-8400



9 771450 840003

www.bonus.co.yu

NAJVEĆI IZBOR KERTRIDŽA

**GAME BOY
ADVANCE**

**GB
color**



Dragon Ball Z
Doom



Advance Wars demo
Army man
F-14



Men in black
Jackie Chan
Pokemon gold
Scooby doo the movie



Tekken advance
Peter pan
Crash banicoot



Rainbow 6
Spider man the movie
stuart little



Power rangers
Harry Potter
GT Advance
Spiderman



F-Zero - Maximum Velocity
Mario cart



Super Mario Advance II
Britney's Dance
Wario Land 4
Advance Wars



Castelvania
Castelvania 2 harmony
International Super Soccer
David Beckham Soccer
ESPN Final Round Golf 2002
ESPN X Game Skateboarding
Frogger Adventure
Mech Platoon
Jurassic park
Konami Krazy Racers
GT Advance Championship Rac. 2
Jurassic park 3 Dino Attack
Pacman Collect
Namco Museum
Columns Crown
Star Wars 2
Star Wars jedi power
Maniac Racers
Pro tenis WTA
Zone of Enders



**I JOŠ
MNOGO TOGA**

GTA 2
Driver
Simpsons
Winnie the poor
Tony Hawk 3
Spiderman 3
007 world is not enough
Metal Gear Solid
Tarzan
Wario Land 3
Zelda Oracle Of Age
Toy story
Dragon Ball
Raid course of the sword
Harry Potter 2
Donkey Kong Country
Pokemon Crystal, Diamond, Jade
Super Mario Bros DX (GBC)
Wendy Every W.
Robocop
Pokemon Gold
David Beckham soccer
Zelda Oracle Of Age
Zelda Oracle of Season



Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, I sprat, Gradsko šetalište BB

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu



Broj 28 • Godina III

bonus

Osniivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Glavni urednik:
Miljan Lakić

Tehnički direktor:
Dejan Wolf

Grafički urednik:
Valentin Šajla

Izvršni menadžer:
Aleksandar Vasović

Grafička obrada i prelom:
PCW Studio, 063/226-202

Marketing:
Gordana Cvetković, Meri Morina
tel: 011/340-77-12, 064/1834-813

Sekretarica redakcije:
Ivana Siljanović

Redakcija:
Miljan Lakić, Mihailo Tešić
Miroslav Đorđević, Branko Jeković

Lektura u ovom broju:
Mirela Jeković

Saradnici u ovom broju:
Jovana Erčić, Igor Simić, Danilo Jokić,
Zoran Grujić, Miloš Marković,
Strahinja Brajović, Filip Jovanović,
Aleksandar Segedi-Aca

Stampa:
Efekt I, Beočin

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Feh 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

web:
www.bonus.co.yu

Telefoni i faks redakcije:
011/340-77-12 i 340-77-36

Pretplata:
za detaljnije uslove pretplate
pogledajte stranu 53

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE
SE POJAVITI NA KIOSCIMA
20. decembra 2002.

ISSN broj: 1450 - 8400

Zamalo. Da smo imali samo još malo vremena... i imali bi opis Grand Theft Auto 3: Vice City u ovom broju! Ali dobro o njoj ćemo više u idućem broju. Sada moramo da kažemo par reči povodom poskupljenja časopisa. Usled situacije na tržištu koja izdavača stavlja u nepovoljan položaj, usluge distributivne mreže, poreza i ostalih troškova, da bi smo nastavili sa kontinualnim radom bilo podizanje cene. Ali smo gledali da to prema vama čitaocima iskompenzujemo dodatkom 8 strana i MEGA postera.

Sećate se da smo u prošlom broju pomenuli da ćemo u ovom mesecu imati mnogo hitova. E pa sada se možete uveriti u istinitost te tvrdnje. Stigli su Sly Cooper, Hitman dvojka, NFS Hot Pursuit 2, TimeSplitters 2, ceo NBA paket, NHL 2003, Pro Evo dvojka, Tony Hawk četvorka, Blinx kao ekskluziva sa Xboxa i Pikmin sa GameCube-a. Prosto neverovatno koliko dobrih igara u jednom broju. Što se tiče NBA tria, kolega Simić iz sportskog odeljenja je napravio opis svake igre pojedinačno i napravio međusobno poređenje.

Pročitajte koja je najbolja NBA igra ove sezone.

Zato što se platformi tiče nema dileme - Sly Cooper definitivno vodi na listi najboljih platformi godine. A titula Mr. Šarm mu je zagarantovana.

Za retro opis odabrali smo igru koja se često pominje kao najbolja igra svih vremena za PlayStation - Metal Gear Solid. Zato smo odvojili do sada najveću količinu prostora za jedan retro opis.

Posle izleta na teritoriju PS dvojke u ovom broju ponovo imamo rešenje za PS keca. Vaši glasovi su odlučili da to bude Driver 2.

Uveli smo i pravu, malu hotlajn rubriku u kojoj Maestro Aca direktno odgovara na vaša pitanja. Pored toga tu je i njegov standardni tekst.

A sad nam tek nećete verovati. Za idući broj najavljujemo još više hitova nego za ovaj! Živi bili pa videli.



Mihailo Tešić



Strahinja Brajović



Miljan Lakić



Miloš Marković



Jovana Erčić



Uroš Tomić



Igor Simić



Miroslav Đorđević



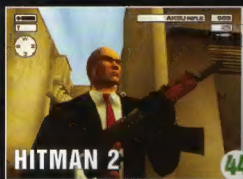
Danilo Jokić



Valentin Šajla

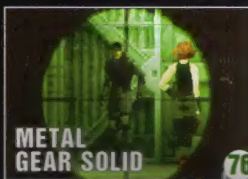


bonus



HITMAN 2

44



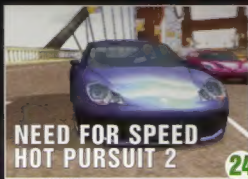
METAL GEAR SOLID

76



NBA LIVE 2003

32

NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT 2

24



SLY COOPER

18



TIME SPLITTERS 2

48

RUBRIKE

MI I VI NA TI	6
VESTI	8
NAJAVE I INTERVJUI	12
NOVE IGRE	18
FINAL FANTASY ISTORIJA (5)	74
RETRO	76
FILM & DVD	82
EVO REŠENJA	85
TRIKOVI	97
MALI OGLASI	101
MAJSTOR ACA	102
BOYZ STUFF	104
TOP LISTE	106

Sony Playstation	
Metal Gear Solid	76
Final Fantasy istorija	22
PlayStation 2	
Sly Cooper	18
Rayman Arena	22
NFS: Hot Pursuit 2	24
Contra Shattered Soldier	28
Red Faction 2	30
NBA Starting Five	32
NBA 2K3	33
NBA Live 2003	34
NBA Poredjenje	35
This is Football	36
Pro Evolution 2	38
Tony Hawk Pro Skater 4	40
NHL 2003	42
Hitman 2	44
Time Splitters 2	48
Blood Rayne	51
Who is PK?	52
Frank Herbert Dune	57
Burnout 2	58
Silent Scope 3	59
Wild Arms 3	60
Legalia 2	61
Dynasty Tactics	62
Grandia Xtreme	64
Reign of Fire	65
Superman: Shadow of Apokalips	66
GB Game Boy Advance	
Jackie Chan	72
Men in Black	73
GameCube	
Pikmin	66
Xbox	
Jackie Chan	72

INDEX OGLAŠIVAČA

BAK	56
Beograd on line	7
Beosoft	2,11,37,69,77,83,107,108
DVD Digital	31
Gamer	56
GL Soft	53
Goglio Game Boy	96
In Radio	105
Master Import	29
Metro	79
Mobilija	103
NS Games	43
PC Petak	7
Spring	5
Telefonski servis Pobjednik	84
Teleport	43
The Games	23
Sony Game World	50



Veliki izbor DVD igara za **PS2**

- džojstici
- memorijske kartice
- N PAL konvertori
- Volani, pištolji i još mnogo toga

Game Boy Advance,
kao i igre za njega

Prodaja igara i igračkog Hardvera

GAMES

Prodaja igara i igračkog Hardvera

SPRING GAMES



YUBC, Bulevar Mihajla Pupina 10E, Lok. NP 6 Tel: 011/ 311 0787, 011/ 311 7221

Šaljite nam poruke na tel:
063/ 333 123

Imam jednu primedbu: ako igrate igre na XBOX-u onda i napisite da su za njega! To se direktno odnosi na broj 25 i "SLAM TENNIS".

BONUS

Ne znam zbog čega misliš da je autor igrao igru na Xboxu? A i da jeste kakva je razlika? Igra postoji u varijanti za sve konzole kao što je to već postalo pravilo. A uglavnom su razlike u verzijama nebitne.

Pozdrav REDAKCIJI!

Imam jedan predlog za vas. Mogli bi ste da uvedete rubriku POMAGAJTE DRUGOVI, ali da mi saljemo nase probleme preko SMS. Pera iz Zemuna.

Čao BONUSOVCI!

Imam neke poruke za vas iz redakcije: za Miljana: DESTINY IS IN YOUR HANDS! za Ivanu: LJUBIM TE SLATKA! za Urosa: MUNJO VRATI SE! I Acu: HVALA TI! RENE

BONUS

;))

1. Koje je godine napravljen SONY PlayStation 1?
 2. 'Ces bre da mi reknes kad izlazi Silent Hill3?
 3. Objavi resenje za Silent 2 ili možda MGS2!
- DJ EJECT

BONUS

1. 1995.
2. Pa malo si poznuo sa tim pitanjem. Tek iduce godine.
3. Trenutno je Driver 2 bio daleko ispred svih drugih zahteva za resenje. Ima vremena, obe igre ce doći na red.

Imam vrlo vazno pitanje:

U BONUSU br 1 SAM VIDEO NESTO O FF8. DA LI JE TO RESENJE ILI SAMO OPIŠ? PLEASE odgovorite jer kupujem prva tri broja! Dubravac Igor "MODRICA"

BONUS

U prvom broju si mogao da procitas opis igre FF8 od autora Urosa Tomica.

GBA na tv

Pozdrav celoj redakciji bonusa, redizajn je stvarno super a pogotovo ono sa SMS porukama. Pitanja su: Posedujem GBA konzolu i hteo bih da znam da li postoji dodatak koji se ne mora prikazati na GAME CUBE a pritom se GBA moze igrati preko televizora.

S. iz Novog Sada

bonus

Dodatak postoji ali ga kod nas još uvek nema jer ga ne proizvodi Nintendo.

A cena?

Pozdrav najboljoj redakciji, prvi put sam pišem i imam samo jedno pitanje, a to je u stvari vaše pitanje iz ankete: zašto podići cenu, bez obzira na dodatne stranice i poster, 200 dinara za časopis je puno. Štampa je kvalitetna i sve je OK, ali zar već ne zaradujete dovoljno?

Vlada iz Beograda

bonus

Dragi Vlado, kad si već postavio takvo pitanje, odgovorićemo ti kakve su zapravo prilike na tržištu. Situacija je sledeća, štampanje časopisa, da bi čitaocima prikazali što realniju sliku o najnovijim igrama i konzolama, tehnicima i dodacima, mora biti na veoma kvalitetnom papiru, naravno u koloru, a to je jako skupo, skoro pola od te prodajne cene. Mi kao izdavači časopisa, zatim smo obavezni da se uključimo u veliku distributivnu mrežu štampe, da bi časopis stigao do čitalaca, i naravno, moramo platiti državi porez. Ovaj drugi deo priče košta skoro drugu polovinu prodajne cene. Zatim, tu su autorski honorari, troškovi redakcije itd itd. Sa starom cenom ne bismo mogli da podnesemo sve navedene troškove, pa smo prinuđeni da je podignemo na 200 dinara.

BONUS 4UM

Stvarno sam oduševljena brojem 27. Mogu da ga hvalim i da ga hvalim dok mi se ne osuše usrali

Evo odgovora na pitanje iz 27-ice (a šta kažeš tek na novu reč urednika?) - bolja je od bilo koje druge reči urednika!

Sad napokon znam kako izgledate svi vi samo jos fela Majstor Aca i Kermit i još neki kojih ne mogu da se setim. U ovom broju (27) mi se najviše svidela rubrika Majstor Aca jer je objasnio sve što ima da se objasni o mod čipovima! Hvala ti mnogo! Sad napokon znam šta je dobro a šta nije i čemu uopšte čipovi služe. Za predlog da se bonus poveća (da ima više strana) podržavam, ali pod uslovom da vratite strip i rubriku pomagajte drugovii

E, sad imam primedbi na sajt. Rekli ste da su se vaši momci pobrinuli za forum i da sad mozemo da idemo na sajt i da razmenjujemo misljenja. Čim sam to procitala obišla sam na internet i ovog puta je tu bio broj 27. Tu je bila i oznaka "forum" i ja sam kliknula na tu oznaku i ništa. Bila sam isto na vašem sajtu i pre nego što sam počela da pišem ovo pismo i ništa. Stoga imam jedno pitanje: Da li će forum uskoro proraditi?

Imate svu moju podršku i samo tako nastavite!

Vaša verna čitateljka i veliki fan:

Dubljević Anđela iz Pančeva

bonus

"Deco, evo vam za sladoled ali da idete kroz varoš i da vičete RADI BONUSOV FORUM, RADI BONUSOV FORUM. Ajde sad brišite."

Jel može tako?

poster...

Sada cu da vas malo kritikujem i da Vam postavim par pitanja.

1. Zašto ste ukinuli rubriku pomagajte drugovi?
2. Stavite ikonice na koliko DVD ili CD staju igre koje nam opisujete.
3. Mega poster MOZEEEEE.

OPAVLOSKI@YAHOO.COM

bonus

1. Rubrika Pomagajte drugovi nije ukinuta već je samo privremeno na ledu. Vratimo je već od idućeg broja kad budemo imali dovoljno materijala da je napravimo baš onakvu kakva je zamišljena da bude.
2. Stavili smo podatke na kom se mediju igra nalazi jer nam je to mnogo čitalaca tražilo.

Posetite naš sajt:
www.bonus.co.yu



Igor Guskic, Kotor



Marković Veljko



PISMO MESECA

Djavalci Peneve Plaću

Pišem vam prvi put, mada vas čitam od prvog broja (preskočio sam samo dva broja, iz samo jednog razloga - nisu došla u Banja Luku (zbog toga sam veoma ljut - očekujte bombaša samoubicu), a ako vas zanimaju koji su to brojevi, to su br.6 i br.18 (da, to je onaj sa mojom omiljenom igrom na naslovnoj strani-Devil May Cry). Odušasta od bombaša ukoliko u sljedećem broju objavite nesto o DMC2, jer i plice na grani znaju da je izlazak nastavka veoma blizu. Da ne gnjavim više, prelazim na ono konkretno - imam nekoliko prijedloga i pitanja:

1. Mogli biste uvesti top listu 25 igara, koju bi čitaoci sami kreirali (vi u broj ubacite kupon, na koji bi čitaoci upisali pet omiljenih igara i platformu za koju su napravljene - nešto kao što je nekad bilo u Svetu Komputera). Pored tih 25 igara, mogli biste i ubaciti i dodatnih 25 "ispod orle". Top lista bi se nastavljala iz mjeseca u mjesec, glasovi bi se zbrajali i jednom godišnje bi se određivao pobjednik.

2. Ne bi bilo loše kada biste u opisu igre ubacili sliku sa omota igre i nabrojali sve platforme za koje je igra izšla.

3. Da li mogu očekivati u sljedećem broju opise igara: Lord of the Rings: The Two Towers (igra je bar po meni, jedna od najboljih igara do sad), GTA:Vice City, Ratchet and Clank i Sly Cooper and the Thievius Raccoonus?

4. Sta kažete na rubriku "internet", gdje biste u svakom broju opisali nekoliko gamerskih sajtova?

5. Zanimam me kako mogu doći do ova dva broja koja mi nedostaju? Da li ih mogu naručiti, s obzirom da sam iz RS.

7. Podržavam prijedlog o povećanju broja stranica uz povećanje cijene časopisa.

8. Rubrike "Majstor Aca", kao i SMS su vam pravi potez.

Puno pozdrava.

bonus

1. Top lista su uvek svima interesantne. Ali ti ispuštaš iz vida da svaka top lista postoji u okviru neke kategorije. Znači top lista meseca, godine, top lista za Xbox, PS2 ili GameCube... Top lista kakvu si ti predložio nema nikakvih ograničenja ali zato mi već tradicionalno krajem godine organizujemo top listu godine i tada u anketi dajemo formular čitaocima. Na osnovu rezultata tog glasanja biće objavljena lista najboljih igara 2002. godine.

2. Nisi nam samo rekao zašto mi je voleo da ubacim sliku sa omota. Zar nije bolje da stavimo što više slika iz igre. Da li ćeš saznati nešto više o igni iz njenog omota? Mi mislimo da nećeš. Spisak svih platformi na kojima je igra izšla smo ubacili i tu si potpuno u pravu.

3. Sly je naš favorit za igru meseca u ovom broju. Ostale tri igre će biti objavljene u sledećem broju. Nemoj žuriti sa zaključcima po pitanju LOTR. Znaš već kako to ide sa igrama pravljenim po filmu...

4. O tome ćeš se mnogo bolje informisati na našem sajtu.

5. Najbolje bi bilo da telefonom pozoveš redakciju.

HONEY BUNNY 2

Znao sam.

Objavili ste mi pismo.

1. Odmah ste objavili nagradnu igru (prvi dokaz da ste se uplašili od eventualnog napada).

2. Odmah ste predložili na anketi MEGA poster i 108 strana (drugi dokaz da ste se uplašili od eventualnog napada).

3. Možda uvedete Multiplayer ocenjivanje (dobro tu ste imali hrabrosti).

Pozdrav i ako upadnem u redakciju (nema veze što ja stanujem tako daleko) poštediti ću:

Jovanu (interesuje me FF Istorijat), Miljana (najbolje piše opise), Strahinu (lik), Miloša (obožavatelja platformi, mislim stalno ih je opisivao), Kermila (a bez njega se ne može) a ostali će morati sami da smisle svoje razloge.

Pitanje:

Ja sam ZA MEGA poster i 108 strana i 199 din. a koliko to dođe u evrićima?

Hanibal iz Herceg Novog

Vice City - PS2

Čao Bonuse, imam nekoliko pitanja i želja:

1. Da li GTA 3 Vice City izači i za neke druge konzole osim PlayStationa 2?

2. Rubrika Boyz Stuff je ubedljivo najbolja. Sale iz Zemuna

bonus

1. Na VELIKU žalost vlasnika ostalih konzola i još veće ZADOVOLJSTVO vlasnika PlayStationa 2 igra će izaći SAMO na ovoj konzoli. Sony je kao svaki iskusen monopolista otkupio ekskluzivna prava za GTA za sebe tako da će se Vice City pored PS2 pojaviti samo na PC-ju. Sta ćete, ali tako zahtevaju zakoni tržišta. Ista situacija važi i za najveće hitove sa Xboxa i GameCubea. Budite sigurni da nikad nećete videti Super Mario Sunshine ni na jednoj drugoj konzoli osim GameCubea, niti Halo na nečemu drugom osim Xboxa.

CRTEŽ MESECA



Dušan Milosavljević, selo Cerova

Autor crteža i autor pisma meseca, kao nagradu dobiće besplatan primerak časopisa Bonus sa CD-om iznenađenja!

COROS
TOP FM 96.4 MHz

Beograd OnLine



emisija utorkom
19,00 - 20,30 h
www.topfm.co.yu
repreza nedeljom
10,00 - 11,30h

PC Petak
subotom od 18h

www.pcpetak.co.yu

**Zašto
ga
slušati?**
pronadi svoj odgovor

COROS
TOP FM 96.4 MHz

Spisak dobitnika CD-ova
iznenađenja iz nagradne ankete

1. Nenad Petrović, Beograd
2. Ines Stanić, Obrenovac
3. Mladen Andelković, Krusevac
4. Ana Godić, Beograd
5. Vesna Štulić, Aleksinac
6. Andrea Knežević, Novi Beograd
7. Moliš Aksentijević, Negotin
8. Milan Buljigović, Užice
9. Sebastian Šimulija, Šabac
10. Pavle Mulaj, Irig

bonus sms

063/ 333 123
pišite nam!

Postovana redakcija
resite ovo (9-269 47
7448)!

BONUS

Ne znamo nje.
Pomozi nam.

1. Kada će već jednom
da se jednom i kod nas
da se pojavi i... i XBOX i
po kojoj ceni?
 2. Veliki pozdrav svima a
spec. "Igracu od 40
god."
- SPECTRUM RULES
JOHNny CagE...

BONUS

Xbox se pojavio kod nas
odavno. Za cenu konsul-
tuj oglase.

Pohvala :

Kada sam uzeo zadnji
broj u ruke nisam mogao
da verujem da je ovo
srpski casopis. Redizajn
je...

BONUS

Hvala, hvala. Ostade
covek bez rec. ili kredita.

Kada budete radili
najbolje igre 2002, do-
dajte i izbor za najbolju
recenziju godine. Puno
pozdrava redakciji od
vernog obozavaca
Dusana.

BONUS

Uradicemo tako. Da li
vec imas neki predlog?

DA LI SE IKO OD VAS U
REDAKCIJI (ILI CITALCA-
CA) SECA IGARA "ATIC
ATAC", "G 'N' G",
"PAPERBOY" ITD. ?
NAGRADNO PITANJE:
NA KOJOJ SU SE "PLAT-
FORMI" POJAVILE OVE
IGRE?

CagE.

BONUS

A sta dobijemo ako
znamo resenje?
Spectrum, mozda,
hehe...

Good mourning bonus!
Was upl STVARNO STE
SEHI KUL DO BOLAI
NAJAJCI I NAJBOLJI STE.
Zanima me sta je sa

Nokia-konzola

Nokia je je početkom novembra
održala svoju redovnu godišnju pro-
mociju novih modela mobilnih tele-
fona, a posebno zanimljiva vest za sve
igrače je da je Nokia prikazala novi
dodatak seriji 60, aparat po imenu "N-
Gage", koji je zamišljen i kao neka vrsta
jednostavne prenosive konzole. N-
Gage koristi Symbian operativni sistem,
tako da ima mnogo veće mogućnosti
iskorišćavanja hardvera. Sam telefon
čak malo i liči na Game Boy Advance,
pošto mu je osnovna osa vodoravna, a
oko malog ekrana su raspoređeni silni
dugmići. U prorez na boku telefona se
ubacuju tzv. memorijske kartice koje
nisu ništa drugo nego maleni kerlički.
Na celom projektu je saradila Sega,
tako da se već može naslutiti da će prve
igre za N-Gage biti portovi nekih stari-
jih Seginih naslova. Naravno, ovaj tele-
fon još neko vreme neće biti široko
dostupan, a i kada se pojavi u pro-
davnicama početkom sledeće godine,
većina nas moći će samo da uzdiše nad
cenom.

Super Mario super i u
Evropi

Prvi zaista novi Mario naslov u
poslednjih nekoliko godina i prva
Mario igra za Gamecube - Super
Mario Sunshine - posle ogromnog
uspeha u Japanu i Sjedinjenim
Državama (tamo je to bila igra s
najuspešnijom prvom nedeljom
prodaje u istoriji, mada sada ima
jednog konkurenta s inicijalima
GTA) sada počinje da hara
Evropom! Prvi zvanični podaci
govore da je to najprodavanija
igra Starog Kontinenta za jedan
vikend, s neverovatnih 175, 000
prodatih primeraka tokom prva tri
dana u optičaku. To bi značilo da
skoro svaki peti vlasnik PAL
Gamecubea već poseduje i ovu
igru, a njen život je tek počeo!
Naravno, prodavci prijavljuju i
značajan porast prodaje
Gamecubea (čak i do 50%) od
kada se pojavio Super Mario
Sunshine.



Xbox2, PS3

Iako je Sony prvi najavio da uveliko
radi na konzoli koja bi se s pravom
mogla nazvati konzolom "sledeće
generacije" a koju za sada zovu
PlayStation3, i iz Microsofta je stigla
vest da je ova kompanija već usred-
sređena na razvoj svoje sledeće kon-
zole, koju takođe kreativno zovu
Xbox 2. Ono što je zanimljivo je da
se Microsoft zakleo da će ta konzola
biti na tržištu pre premijere
PlayStation3, najavljene za početak
2005. Tačnije, glavni predstavnik
Microsofta za hardver, J. Allard,
izjavio je da ovaj put "Sony nikako
neće imati prednost". I Microsoft bi
zaista želeo da se ovog puta osvoji
trenutno nedostižno japansko
tržište.



GBA 2 DAIDA!

Ova vest je manje-više glasina
potekla s jednog britanskog Web
sajta koji tvrdi da su mu direktno
iz Nintendo "docurili" podaci da
ova kompanija planira da uskoro -
tvrdi se čak pre kraja godine - na
japansko tržište izbaci korenito
redizajniranu verziju prenosive
konzole Game Boy Advance.
Tvrdi se da će dizajn konzole biti
prilično izmenjen - biće joj pridod-
at LCD ekran, kao i četiri dug-
meta na početku, umesto dosa-
dašnja dva. No, najveselije priče
se vrte oko toga da će nova ver-
zija GBA imati poboljšan hardver,
čak s nekim 3D mogućnostima. U
ovo poslednje je teško poverovati,
ali kraj godine je blizu...



Nintendo do nebesa

Nintendo of America je objavio
svima da i dalje vidi sebe u
većitoj tri konzola. Iako je ova
kompanija veoma uspešna
(zbog prodaje Game Boy
Advancea), generalno se smatra
da je na tržištu kućnih konzola
izgubila bitku sa Sonyjem, a neki
kažu i s Microsoftom (osim kada
je Japan u pitanju). Nintendo je
spreman da ogroman deo
zarade utroši na marketing
(kako bi u dogledno vreme
zaradio još više). Peter
MacDougall, potpredsednik
zadužen za prodaju, izjavio je da
kompanija planira marketinški
budžet od zapanjujućih 140 milio-
na dolara za četvrti kvartal ove
godine (otprilike onoliko koliko
iznosi kazna Evropske komisije -
čitajte malo i druge vesti)!
Osnovni cilj ovog masivnog
tržišta je pridobijanje starije
publike (preko 20 godina), ti
publike za Gamecube i kućne
konzole koje će neminovno
slediti posle Gamecubea. S
naslovima kao što su Resident
Evil 0 i Metroid Prime, ali i preko
reklamnih kampanja na kojima
zarađuje, recimo, s
Heinekenom, Nintendo će
pokušati da dodatno poboljša
svoju poziciju kod onih malo
starijih.

Nintendo svuda oko
nas

Nintendo je rešio da svojim igrama
potpuno uguši predstojeću udamo-
novogodišnju sezonu, pošto je ova
kompanija najavila da će vlasnici
Gamecubea imati izbor od 180
igara kada u prodavnicu stignu svi
naslovi koji bi trebalo da se pojave
tokom ovog perioda! Naravno, nije
Nintendo jedini koji čuva gomilu
igara za sezonu kada roditelji tradi-
cionalno najviše ispuvaju pare, ali
ovaj put su u saradnji s drugim izda-
vačima preterali... Evo spiska pro-
branih naslova za Gamecube
(srećom, te su mnoge igre sa spiska
same verzije za Gamecube koje već
postoje na nekom drugom siste-
mu): FIFA 2003, Star Wars: Bounty
Hunter, Ghost Recon, James Bond:
Nightfire, Tony Hawk 4, X-Men:
Next Dimension, Medal of Honor:
Frontline i ekskluzivni naslovi -
Capcomov Resident Evil 0 i Segin
Phantasy Star Online 1 i 2, prvi
online RPG za Gamecube.

bonus sms

Devil May Cry 2.
Svrjinite malo o tome.
Sadržaj N.P.
BONUS
Pročitaj ekskluzivni inter-
vju sa producentom dru-
gog dela pa nam kaži šta
misliš.

POZDRAV BONUS.
MOJI DRUGOVI TVRDE
DA JE JET LI U STVARI
UROS TOMIC A JA
KAZEM DA AKO JE
UROS JET LI ONDA
SAMI JA BRUCE LEE.
MOLIMO DA SE OVA
MISTERIJA RAZRESI ŠTO
PRE...

BONUS
Bruce Lee je mrtav koliko
je nama poznato.

EVO MALE POMOCI ZA
LJUBITELJE CRASHA:
DRUGI ZAVRSETAK -
SKUPI SVE BELE
DIJAMANTE, A ZATIM
NA NIVOU GREAT HALL
IDI DESNO I SKACI PO
DIJAMANTIMA DO KRAJA!
BANDICOOT.
BONUS

Koji fakultet treba završiti
da bi se postalo pro-
gramer igrice?
Pozdrav od Jeleno & Ace

BONUS
Kod nas nema fakulteta
na kojem se može savi-
dati programiranje igara.
Do skoro nije bilo takvih
fakulteta ni u inos-
transtvu. Ali odnedavno
ova vrsta školskih institu-
cija počinje da cveta na
Zapadu. Evo jedne
korisne web adrese za
dodatne informacije.
www.fullsail.com

WHAT'S UP!!! Neca da
vas smaram o tome kako
ste "NAIBOLJI". Nego da
vas pitam kada izaći
igra THE GETAWAY? To
je sve što vas pitam.
P.S. Šta se desilo sa
BONUS STRIPOM?
BIG BAD WOLF iz Indije

BONUS
Zli vuče, igru The
Getaway očekujemo za

Lik Sangov big bang!

Kompanija Lik Sang dospela je u
vesti širom igrackog sveta pre
skoro dva meseca, i to paradok-
salno, tek kada je naizgled nestala!
Naime, ova kompanija se bavi
proizvodnjom raznih dodataka za
konzole, ali prevashodno mod-
čepovima za Xbox i PlayStation 2.
i kao takva bila je poznata
određenom, da kažemo
specifičnom, krugu zaintereso-
vanih. Kako se ispostavilo, nes-
tanak Web Sajta ove kompanije i
prestanak javljanja na telefonske
pozive upućene u njeno sedište
bili su izazvani tužbom koju su
pred sudom u Hong Kongu (gde
se nalazi sedište Lik Sanga) zajed-
no podneli Microsoft, Sony i
Nintendo, a sud je s nevidenom
ažurnošću zabranio do daljnjeg
Lik Sangu da reklamira svoje
proizvode (otud nestanak Web
Sajta). Ipak je na Lik Sangovom
Web Saitu najzad osvanula nova
poruka koja objašnjava šta se
tačno dogodilo i koja obaveštava
kupce da će njihove porudžbine
biti otkazane, a novac vraćen.

Square se skockao

Square je konačno i zvanično
potvrdio da, verovatno ponajviše
iz finansijskih razloga, radi na igri
koja će biti direktan nastavak
Final Fantasyja X (neinspirativno
nazvan Final Fantasy X-2), prvi
direktan nastavak (smešten u isti
svet, pa čak i sa istim likovima)
neke FF igre. Zanimljivo je da će
ipak biti primetnih promena u
gameplay, jer će ovaj RPG biti
obogaćen akciono-platfornskim
elementima koje je Square izgle-
da dobro savladao radeći na igri
Kingdom Hearts, ali biće prome-
na i u dizajnu sveta koji će sada
poprimiti mnogo "tehnološkiji"
šmek, slično igrama FFVII i VIII.
Odluka da Square prekine
dugogodišnju tradiciju i da
napravi neki FF "gaiden" se
odmah pokazala kao dobra:
deonice kompanije su dana kada
je vest zvanično objavljena
skočile za skoro 11% na tokijskoj
berzi!

SQUARESOFT
FF X-2

Capcom nije svoj na
svom

CAPCOM

Sećate li se nedavnih glasina o
tome da jedan od najvećih
japanskih izdavača i proizvođača
video igara, Capcom, ima velikih
finansijskih problema i da bi izlaz
za njih mogao da bude otkuplji-
vanje ove kompanije od strane
neke druge? Capcom je ene-
gično odbio pokušaje Microsof-
ta i prekinuo dalje špekulacije, ali je
priznao da ima finansijskih pro-
blema. Sada je počelo da biva
očigledno i koliki su to problemi.
Glavni njihov uzrok su sve veći
troškovi proizvodnje igara (neke
druge japanske kompanije, kao
što je Square, već su se malo
opekle po tom pitanju). Capcom
je za ovu fiskalnu godinu, prema
procenama, na gubitku čak 12
milijardi jena, i kompanija već
preduzima pomalo drastične
korake, kao što je prodaja infra-
strukture - zgrada i kancelarija.
Japanci izgleda malo teže posežu
za omiljenom zapadno-kapital-
ističkom taktikom otpuštanja
ljudstva, ali nikad se ne zna.
Capcom i dalje uzdignuta čela
tvrdi da ovi problemi ni najman-
je neće uticati ni na jednu igru
koja je trenutno u razvoju.

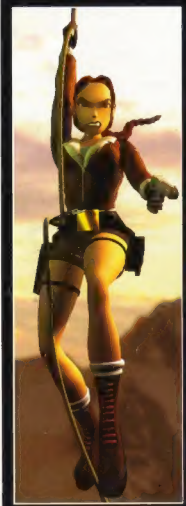


Microweiser

Izgleda da se više niko ne štidi da
javno poveže video igre s
dobrom zabavom za punoletne,
kao što je recimo pivoce. I
Microsoft je pokrenuo novu
promotivnu kampanju za Xbox, i to
u saradnji sa najčuvenijom
američkom markom piva,
Budweiserom. Pivare Anheuser-
Busch, proizvođači Budweisera,
posledice promotivne Xbox
pakete u više do 300 barova

Tomb Raider puzi

Posle nedavnih napetih vesti o
problemima s bagovitošću, aljka-
vošću i opštim nedostatkom
očekivanog kvaliteta koji je Sony
utvrdio na atestu Eidosove igre
Tomb Raider: Angel of Darkness,
prve avanture Lare Croft na konz-
olama nove generacije, išlo se
čak dotle da se pretpostavljalo
kako je Sony vratio igru Eidosu na
doradu. Posle svega, Eidos je
objavio da je Tomb Raider: Angel
of Darkness za PlayStation 2 i PC
definitivno odložen, i to za febru-
ar 2003. Ko zna zašto je to
dobro...



široj Sjedinjenih Država kojima
inače prosleduju svoja piva.
Posetici barova će imati priliku
da probaju Xbox igre uz pivoce
i gricke, čime se postiže sjajno
preklapanje užitaka i raznih vrsta
zavisnosti, te je razumljivo zašto
Microsoft ovu promociju smatra
potencijalno jednako bitnom za
prodaju Xboxa kao što je recimo
promocija Xbox Live mrežne
službe.

bonus sms

sledeci broj Bonusa. Za strip jos uvek nemamo coveka koji bi mogao da adekvatno zameni naseg crtaea. Ako poznajes nekog, javi nam.

Ciao Bonusel Jedno pitanje: da li u Beosoftu ima da se kupi kasete za GBC (POKEMON DIAMOND VERSION) na srpskom jeziku?

BONUS

Na zalost nema. Probaj da ucis engleski, vidis koliko je potreban.

Ciao BONUS! Imam dva predloga: u opslu igre stavite na koliko cd-a staje ista i koji je format DVD ili CDI Boxy sa NBG-a

BONUS

Boxy, moglo citaoi su nam se obracali sa istom molbom kao i ti. Ispunjavamo vam zelju od ovog broja.

Pozdrav redakciji! Molim vas za pomoc kako da saznam sife za Driver za PSX. Ja sam iz RS i trebalo bi da imate predstavnika ovdje kod nas zbog starih brojeva. JOS NESTO TREBA POVECATI BROJ STRANICA ZA RUBRIKU RETRO VI STE GLAVNI HIT U BIJELINI. CAO DRAGANA IZ BIJELINE

BONUS

U ovom broju Bonusa ces naci kompletno resenje ili DRIVETHROUGH igre Driver 2. Mislimo da ce ti to biti dovoljno da savladas ovu igru i bez sifara.

Broj stranica za rubriku Retro smo povecali. Dajemo sve od sebe da ispunimo vase zahteve.

BONUS 4 LIFE

BONUS
Enh...

40 miliona Dvojki



Da, dragi Sony ljubitelji, sada je i zvanično potvrđeno ono što je i bilo očekivano. Dužnost svakog ozbiljnog časopisa za konzole je da svoje čitaoce izveštava o stanju na tržištu, a valjda je najzanimljivije znati koja je konzola trenutno najpopularnija. Sudeći prema globalnim trendovima prodaje, u pitanju je - PlayStation2 (gle iznenađenja)! Iako je PlayStation

i dalje najzastupljenija konzola na svetu, PS2 je trenutno (već nekoliko meseci) najprodavanija konzola na svetu, a upravo je nedavno premašena cifra od 40 miliona prodatih primeraka! Jedini ozbiljan konkurent zloj crnoj konzoli je, nećete verovati, Game Boy Advance, koji se takođe prodaje kao alva.

Fudbalica sa dva lica

Iako većina plebejaca hrli u prodavnice da kupi Electronic Artsove "zvanične" simulacije sportskih igara, pa tako i fudbala, mi iskusni vlasnici Sonyjevih konzola znamo da posedovanje licence na imena igrača i klubova ne garantuje baš i kvalitet. Vlasnike PC-a treba razumeti, oni nemaju mnogo šta bolje od FIFA igara, ali na PlayStationu 2 je već druga priča, jer tu postoji izbor: ili nova FIFA ili novi Winning Eleven, odnosno Pro Evolution Soccer.

Izgleda da su vrhunske ocene koje su PES/WE igre redovno dobijale najzad došle do mozga zaljubljenika u fudbalske simulacije, pošto se nešto promenilo: prvi put se dogodilo da se nova FIFA (2003) i novi Konamijev fudbal (Pro Evolution Soccer 2) pojave istog dana za najpopularniju konzolu i - PES2 je spektakularno poveo! Ova igra trenutno sedi na vrhu najprodavanijih igara u Evropi, dok je FIFA 2003 za PS2 druga.



Oderite Nintendo

Evropska komisija je neka vrsta privrednog suda i psa čuvara ravnopravnih tržišnih ekonomije širom Evrope, i bogami, tu svoju dužnost shvata krajnje ozbiljno, što je na svojoj koži nedavno osetio - Nintendo. Istraga koju je Evropska komisija započela još 1995. godine, a javno proglasila 2000. godine, utvrdila je da je Nintendo zajedno sa evropskim distributerima svojih proizvoda ograničavao isporuke i uvoz/izvoz njihovih konzola i igara između država EU da bi održao visoke cene u pojedinim zemljama članicama EU (do razlike u cenama je dolazilo uglavnom zbog neusklađenih poreza). Predstavnik za javnost Nintendo je potvrdio da kompanija očekuje novu kaznu i da su fondovi za to već odvojeni. No, Evropska komisija je odrezala Nintendo kaznu od čak 165 miliona dolara, pa je Nintendo, iako ne osporava svoju krivicu, najavio da će se žaliti na visinu kazne, uglavnom na osnovu činjenice da je kompanija bila veoma kooperativna i da je sama iznela mnoge podatke koji su pomogli istrazi.

Evropa u mreži PS2

Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) je konačno dobio zeleno svetlo od centralne i obelodanio je da Sony uistinu ima planove da u Evropi omogući mrežno igranje preko PlayStationa 2, i to "već" na proleće 2003. Ono što je najzanimljivije je da će mrežni adapteri za evropske PlayStation2 podržavati samo širokopopusne Internet veze (preko kabla, ne preko telefona). Prvi mrežni paketi (koji sadrže adapter, jednu igru i softver-demo disk) pojavile se u martu u Ujedinjenom Kraljevstvu, po ceni od 50 funti, a kasnije se očekuju i u ostatku Evrope, kao i u Australiji (koja se, kada su video igre u pitanju, smatra delom Evrope). Na premijeri se očekuje bar neki od sledećih naslova: SOCOM, Hardware: Arena, Twisted Metal Online, Frequency 2, My Street. This is Football 2004, World Rally Championship Online, ATC Offroad Fury, Destruction Derby Online Arena - a igre koje se ne pojavju tada bi trebalo da se pojave do kraja leta 2003, kao i mrežni RPG Everquest.

PS3 laser

Sony je na svojoj tradicionalnoj prezentaciji po imenu Dream World predstavio hiteroizolirani prototip novog laserog čitača, o kome se već neko vreme šuška. U pitanju je plavi laser čitač različit od onih crvene boje koje koristili većina današnjih CD/DVD uređaja) te je stoga inspirativno nazvan "Blu Ray". No, naziv nije bitan već performanse, a novi laser po tom pitanju zaista obećava: Sony tvrdi da je već sada moguće proizvesti medij (disk

CD-DVD formata) koji samo ovaj laser može da čita, a na koji staje 24 GB podataka, s perspektivom da taj broj uskoro naraste do 36 GB (na DVD staje 4GB, a na CD mizemih 700MB). Sony je ovaj laser već predstavio mnogim drugim proizvođačima, najverovatnije da bi ih prepriemio za PlayStation 3, koji će naravno imati "Blu Ray" čitač.



bonus



- Sadržaj novih kao i starih brojeva.
- Vesti
- Mr. Vi na Internetu
- Oglasi
- Forumi
- Najave igara
- Trkovi
- Pretplata
- Top liste
- Linkovi
- i još mnogo toga

Posetite naš sajt:
www.bonus.co.yu
i učestvujte u novom
forumu

časopisa **bonus**

rešenje za SVE probleme



SERVIS

Popravke konzola i sve propratne usluge

Efikasno i stručno servisiranje svih vrsta konzola, kontrolera, joysticka, ugradnju čip-a i sve ostale zahvate možete da obavite u našem SERVISU gde će vas dorekati stručno osoblje. Sve kvarove popravimo u minimalnom roku, a po veoma povoljnim cenama. Naše servise možete naći svakog radnog dana od 8 do 15 časova, ili pozvati na neko od naših telefona.



Gospodara Vučića 160 • 11000 Beograd
Telefoni: 011/ 30 45 700 • 30 45 701 • 421 355

Izdavač:

LucasArts

Proizvođač:

The Collective

Žanr:

Akcija

Datum izlaska:

drugi kvartal 2003

INDIANA JONES

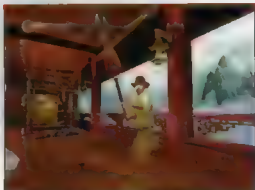
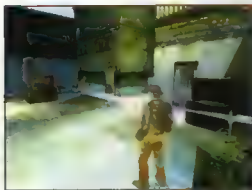
Konzole za koje će izaći igra:

Playstation 2: da

Game Cube: ne

Game Boy Advance: ne

X-Box: da



Prošlo je već mnogo godina od posljednje avanture Indiane Jonesa na velikom ekranu 1989. godine a igrači su u međuvremenu imali prilike da probaju nekoliko igara koje su nosile naslov prema ovom legendarnom serijalu. I dok je kvalitet tih igara vrlo sumnjiv, čini se da će arheolog avanturista svoju najbolju avanturu tek doživjeti u pod naslovom - Indiana Jones and the Emperor's Tomb

U igri se pojavljuju i dodatni likovi

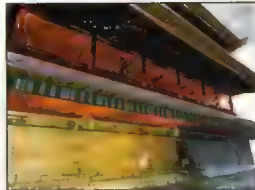
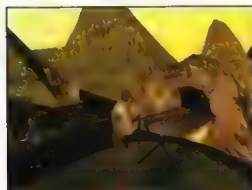
Wu Han, Indijev saveznik koji gine u restoranu u Temple of Doom je tu da pomogne

Mei Ling, tajni agent se povezuje sa Dr. Jonesom jer oboje tragaju za ogledalom snova i posle inicijalne zbunjenosti njih dvojice bivaju privučeni jedno drugom

Podjednako prnjalne, ali mnogo manje prijateljski nastrojene su i Feng bliznakinje - sehi sestre koje su se namenile da ubiju Indija

Igra sadrži veći broj platformskih i logičkih elemenata. Indy će se prebacivati sa litice na liticu uz pomoć svog biča i manevrisati kroz brojne pokretne platforme u hramu. Tu su i mini igre da dodaju na raznovrsnosti. U jednoj od mini igara

Wu Han vuče Indija unaokolo u niksi Endžin igre omogućava developerima da prošire spisak poteza koje Indy koristi u borbi. Znači - pesnice, pištolji, oružja za blisku borbu i njegov verni bič za diskusiju sa protivnicima. ■



Izdavač:

LucasArts

Proizvođač:

BioWare

Žanr:

RPG

Datum izlaska:

drugi kvartal 2003

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Konzole za koje će izaći igra:

Playstation 2: ne

Game Cube: ne

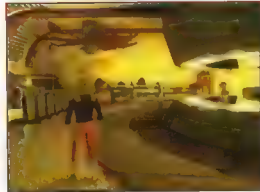
Game Boy Advance: ne

X-Box: da

Nakon prethodnih BioWare naslovima u kojima postoji veći broj sporednih questova zavisno od vaše klase i NPC-ova u vašoj družini. Na primer ako imate Wookiee u svojoj družini na Kashyyyk-u, imaćete mnogo više questova. Wookiee ima mnogo više likovima na koje ćete naići

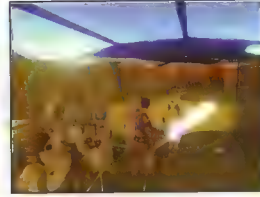
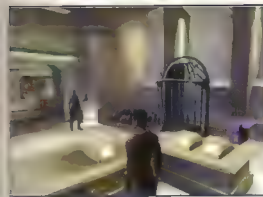
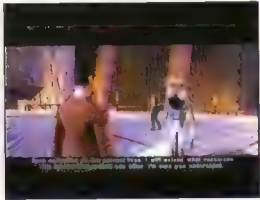
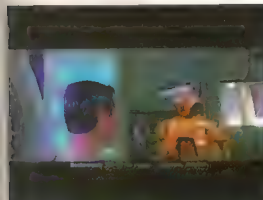
da igrač pritisne dugme da bi udario protivnika, u stvari Xbox kalkuliše hoće li to biti pogodak ili ne. To je D&D stil borbe sa tom razlikom da mašete lightsaberima.

Mnogo je više i čestičnih efekata i kvalitetnijeg osvetljenja. Pesak koji leti oko Tatooine i dinamične vlati trve u Dantooine su posebno



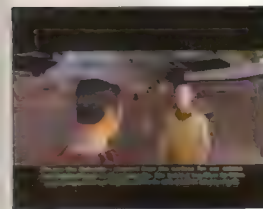
upečatljive. Developeri su specijalno ponosni na Kashyyyk, koji je prva vizuelna realizacija Wookiee sveta.

Star Wars: Knights of the Old Republic napreduje sjajno. Ovo će stvarno biti najveći Xbox RPG naslov kada se pojavi negde na proleće. ■■

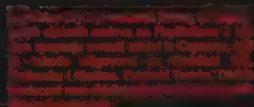


uvek ga čak smatraju izdajnikom. Ostale BioWare RPG sličnosti uključuju paper-doll sistem inventara sličan onom iz Baldur's Gate i klasičnu RPG konvenciju sa brojnim kutovima koje sadrže iteme i blaga.

Boja borba izgleda kao akcija iz trećeg lica, ali je u stvari potezna. Brojni faktori, uključujući vaše ability poene, koje oružje koristite i vašu vestnu sa tim oružjem, utiču na konačan škod. Iako možda izgleda



INTERVJU: DEVIL MAY CRY 2



Bonus Devil May Cry je bila fantastična igra. Kako planirate da napravite drugi dio još boljim?

CAPCOM Tsuyoshi Tanaka: Na mnogo načina. Prvo, biće više akcije. Dalje, ispravili smo probleme iz prvog dela. Igrači su se žalili na to kako su fiksne kamere bile dezorijentišuće. U rješavanje ovog problema smo uložili puno truda i napravili smo mnogo blaže prelaze između scena. A ni to-liko smo duplirali resurse, cijenje neće škoditi.

Bonus Kojim stvarima će se najviše obradovati ljubitelji prvog dela igre?

CAPCOM Tsuyoshi Tanaka: Još davno smo uradili anketu sa igračima širom sveta. Ljudi su bili nezadovoljniji po pitanju količine akcije i kul junakom prvog dela - Danteom. Pa smo zaostigli akciju i načinili njega još većim kulerom. Bonus: Šta je po vama bio najveći problem prvog dela? Šta ste uradili po tom pitanju? Tsuyoshi Tanaka: To bi bio Devil May Cry's fail-tar izazova. Bio je previše težak. Sada imamo sistem koji podesava težinu igre prema vašim sposobnostima. Ako vam ne ide baš najbolje, igra će stvarati manje neprijatelja.

Bonus Da li se još uvek mogu kupiti power-upovi?

CAPCOM Tsuyoshi Tanaka: Da, ali je sistem nešto drugačiji od prvog dela. Sadržimo drugačiji pogled na stvari i da, Lucie će takođe moći da se ojača na ovaj način.

Bonus Kako se ona odnosi u odnosu prema?

CAPCOM Tsuyoshi Tanaka: Ona je "Zaštitnik". Devojku su odgajali ljudi koji su se borili sa Demonima u prošlosti. Koga ona štiti, je misterija.

Bonus Zašto ste se uputili trudu oko ovog lika? Da li igri treba više ženskih atributa?

CAPCOM Tsuyoshi Tanaka: Recimo, Klien. Mnogi igrači su bili nezadovoljni time što nisu mogli igrati kao Trish u prvom delu. Lucie je evo da udovolji njima. Plus, želili smo da Danteu damo malo James Bondovog šarma i da imamo žensku glavnu ulogu. Drugi lik nije morao da bude žensko, ali su mnogi ljudi smatrali da bi to bio dobar balans, ja se slažem sa njima.

Bonus Da li će igrači moći da u toku igre menjaju kontrolu nad likovima?

CAPCOM Tsuyoshi Tanaka: Većina lika birate na početku igre i ostajete uz njega sve do kraja. Ali svaka osoba ima svoj zaplet kao i rasplet. Povremeno će se priče povezivati međusobno, pa ćete povremeno na trenutak videti onaj drugi lik. Ideja je bila da treba da se pitate šta to onaj drugi lik radi i da poželite da odigrate igru i kao drugi junak. Takođe ćete sretati gomilu drugih likova koji će imati različite priče zavisno od toga šta se dešavalo sa Danteom ili Luciom.

Bonus Da li će biti tajnih misija?

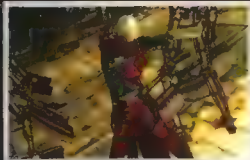
CAPCOM Tsuyoshi Tanaka: Da. Ali to je sve, što vam sada mogu reći.

Bonus Da li je nešto urađeno po pitanju konfiguracije kontrola?

CAPCOM Tsuyoshi Tanaka: Da, kontrole su u potpunosti podesive. Kao što je slučaj sa najproblematičnijim zonama o kojima se pričalo, pokušali smo da sve to ispravimo. Uz to, smanjili smo broj zagonetaka u igri da bi poboljšali tok akcije.

Bonus Zašto nastavljate sa pristupom ležanim na mislima umesto sa dugom uviđenom pričom?

CAPCOM Tsuyoshi Tanaka: Moje lično mišljenje je da na ovaj način možete igrati malo, onda gledati TV, izaći napolje ili raditi nešto drugo. Nisam bio oduševljen sa dužinom misla



u prvom delu. Neke su bile kratke, a neke dugačke. Nikako niste mogli da predvidite koliko vremena ćete provesti za kontrolerom. Sada imamo prečice i duže putanje kroz koje igrači mogu proći brže ili sporije, prema želji. Na taj način, Iskustviji igrači, ili oni u žurbi mogu eliminisati istraživanje. Naravno, tako će eliminisati i šansu da pronađu mnogo tajni na taj način.

Bonus Hvala.



izdavač:

Activision

Proizvođač:

Treyarch

Žanr:

Akcija

Datum izlaska:

do kraja godine

MINORITY REPORT

Konzole za koje će izaći igra:

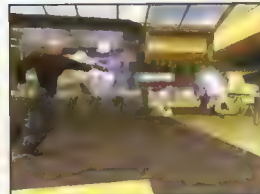
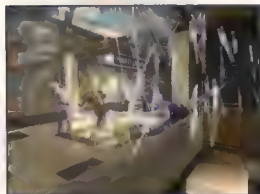
Playstation 2:	da
Game Cube:	da
Game Boy Advance:	ne
X-Box:	da

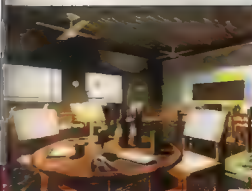
Nu prvi pogled sistem borbe u Minority Report izgleda dosta nalik na tradicionalne kontrole su jednosmernim krpama za jak napad, slabiji za odbranu i na kraju skok. Tu je i sistem hvatanja naoružanja koje treba ubiti 20 fudbe protivnike. John Anderton, glavni lik, može povesti razne varijante ova tri načina, ali su svi lepo dokumentovani u filmu. Ali za razliku od tupe-lupe kombo sistema Sodermana, sistem u ovoj igri zahteva vas da pravovremeno pririskate i da ne ostvarili željeni napad. Ako ne uspete zadržati ljudskog protivnika, možete zvezdice oko njegove glave što je znak da ga možete zgrabiti a dalja procedura zavisi od toga. Da li niski udarci ili let, let, let, let, NOT!!!

Izgleda zabavno kao što izgleda. Da, sistem borbe u igri je retko viđen zahvaljujući modelu "krpene lutke". Efekat koji se dobije bacanje protivnika kroz staklo je, recimo, realan. Sistem hvatanja i bacanja protivnika možete primeniti i u borbi kada ste okruženi gomilom protivnika. Možete jednog pajsersa baciti u gomilu protivnika, rezovati masovnim nokdaunom, ili ste stvarno vešti možete iskoristiti protivnika kao ljudski štit. Igra ima opcija je jet pack koji se koristi uvek nekoliko nivoa. Upravljanje igrom na odličan način i kao što je jedan od pajsersa priznao da su znali da će ovaj sistem biti zabavan uključili bi ga u igru na više mesta.

U ovom vremenu da posle mnogo vremena

neka igra po filmskoj licenci ispadne kako valja. ■





Intenjeni su deo

Košta je izazov bio stvoriti grad kao što je Vice City.

AGC. Dizajniranje i modelovanje okruženja tri puta, detalja i kompleksnosti Vice City-ja je mnogo dublje. Zato to druge razumnije-kompleksniju. Postoje slične igre koje prave i u proporciji, ali odigajte ih i shvatite da su mnogo nadogradnje običnih simulacija prošle velike staze sa nešto više putanja i izabrati. Zgrade su samo proste i rade vas drže na putu i daleko od zona gde se ne žele da sagnete. Ovo ide protiv svega što je reč u GTA. Mi želimo slobodu koja je sa svakom aspektu igre. Ovo je postavilo nam pred nas. Izgradili smo grad do detalja i sličica smeća na ulicama koje podležu pod noć i cigara koje se dime u pepeljarama. Mi pak želimo da igrači imaju potpunu slobodu i omogućimo da kupe hranu u kafiću, u prolaz i nađu požarni izlaz, popnu se u avion, imaju pristup merdevinama, mogu pucajući na neprijatelja, imaju pristup helikopterom i preleće iznad grada. Izdignu se u vis sve dok ne mogu da dođu do mesta daleko. To je recimo, najgori aspekt. Zato umetnici koji stvaraju igre, da bi uštedeli na vremenu i otišli do devojaka. U mnogim igrama će biti samo ono što je neophodno pa će se daljeni skrivati činjenicu da iza njih nema nazakost, mi nismo imali priliku da vida-



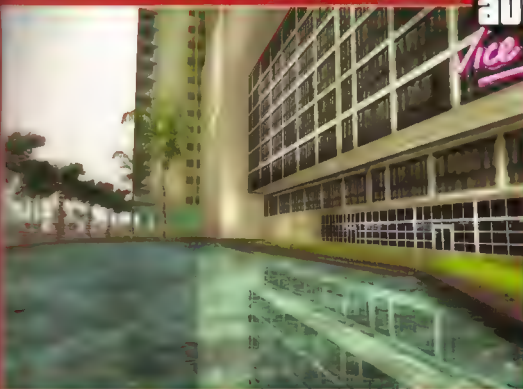
mo svoje devojke. Mi smo nacrtali sve to i napravili tako da radi sa svake razdaljine ili visine, što

nete u vazduh

Hvala!



grand
theft
auto
Vice city



PlayStation 2

izdavač	Sony	Ostale platforme	
akcije platforme	DVD	Game Cube	ne
instalacijski medij	1	X Box	ne
1 igrač • Memorijska karta • Vibracije • Analogni kontroleri			

9	10	10	7	96%
AURORA		Miljen Lakić		

SLY COOPER

and the THIEVIUS RACCOONUS

Titula glavnog junaka igre označava rakuna-lopova neviđene veštine, poteklog od duge loze "Majstora Lopoviuka". Sly želi da se osveti Petorici Zlih, grupi grandioznih krimosa koji su ubili Slajovog starog i utekli sa delovima knjige Thievius Raccoonus, nasledstvom porodice Cooper koji sadrže tajne veštine velikih Rakuna Lopova. Zajedno sa svojim prijateljima Bentley-jem (komjača "li Denio") i Murray-jem ("agilni" nliaki konj koji ima ulogu vozača - setite se filma Snatch i scene "He is our GETAWAY driver? What the F**K HE can get away from?"), Sly kreće u potaru za Nestašnom Petorkom, izbegavajući ljupku damu - policijskog inspektora Carmelicu Fox, a sve u cilju da povrati svoje pravo sleđeno rođenjem.



Šunjaža? Ahaaaa...

Pošto bi lopov trebalo da oстане neprimećen, jel'te, moraćete da date sve od sebe da izbegnete bilo kakvo izlaganje svetlosnim izvorima kojima su nivoi bogati. Ako budete primećeni, oglašićete se alarm i sva svetla i reflektori postaju luti, crveno ljuti... Ako vas uhvate još jednom pre nego što "isključite" uzbunjujući alarm, Slaj je pečen. Jedan od načina na koji možete izbeći neželjenu "pažnju" je da upotrebite njegove super-šunjačke lopovske poteze, koji se možete primeniti samo onda kad vidite plavičasto svetlucaje. Zavisno od lokacije pomenutog svetlucaja Slaj može da čučne, klizi uza zid ili izvede još neki manevar skrivanja, provlačenja ili šunjanja.

Jedna od najboljih gameplay novosti je "HVAT" opcija, koja se nalazi na kružnici. Kada

Manji nedostaci i fensi bonusi

Nijedna igra nije savršena, pa i Sly ima sitnije nedostatke. Najveći od svih je povremeno usporenje frejm rejta. Igra nače ide vrlo glatko, ali na nekim delovima gde je potrebno malo (mnogo) više računa imamo seckao efekat. Ovo nije toliko izraženo da bi uticalo na gameplay, ali ipak je primetno. Takođe, grafički "pogon" kreira dodatni blur efekat preko svega što vidite. Ovo je očigledno bilo važno dizajnerima ali moji lični utisak je da igra ne bi izgledala ništa lošije i bez njega, a posebno ako bi isključivan-je ovog efekta pomoglo da se konguju delovi igre sa padom u frejm rejtu.

Sledeća stvar je dužina igre. Prvi prolazak kroz igru je sasvim moguće napraviti za manje od desetak sati igranja, što može zasmetati neki-

Dobri momci

Sly Cooper, Master Thief - 18 godina

Glavni junak igre. Izdanak porodice Majstor-Lopova, postao je siročić sa osam godina. Sada kada je malo odrastao i usavršio svoje veštine, Sly je spreman da povrati knjigu veština svojih predaka. Trenutke od mora i razonode Sly provodi sa svojim ortacima Bentley-jem i Murray-em u njihovom skrovištu - rashodovanom vagonu na periferiji Pariza. Likove kao što je Sly nemamo priliku često da sretnemo - on krađe samo od kriminalaca, nešto kao moderna verzija Robin Huda.



Bentley, momak iz cele oporok

Slajov premudri i nikad nervozni drugar iz Happy Camper siroćista. Iako se Bentley-ju i ne dopada previše ono čime se Sly bavi, on se trudi da mu pomogne koliko god je moguće. Bentley obavlja sva istraživanja, ukazuje na opasnosti koje vrebaju, poveljuje šifre, pruža mu korisne savete itd... Bentley je izmislio Binocucum da bi mogao da bude u kontaktu sa Slajom u svakom



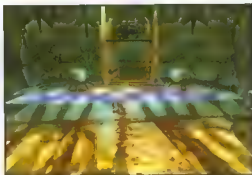
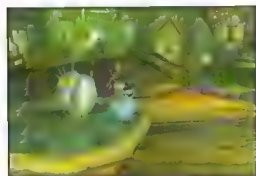
trenutku.

Murray, siročić

Slajov smotani ali uvijek sređni drugar iz istog Happy Camper siroćista. Iako Murray nema puno osobina koje bi ga mogle kvalifikovati kao heroja, Slaj mu veruje ništa manje nego Bentley-ju. Murray-jev glavni zadatak je da Slaja odvede do bezbedne lokacije, a u tome mu pomaže njegov lovac.

Carmelita, detetinja, kći, šunjača i sl.

Predstavnica zakona koja voli svoje naoružanje. Do sada Carmelita nije imala mnogo sreće u hvatanju Slaja, ali to ne znači da će odustati od toga. Njoj nije važno što je Slaj "nova i poboljšana" verzija Robin Huda koji krađe samo od onih koji zaslužuju da se od njih krađe. Takođe je ravnodušna prema Slajovim "osećanjima" prema njoj. Jedina stvar do koje je njoj stalo je da ga slapa u čorku.



pritisnete krug u vazduhu u blizini merdevina, cevi, kuke ili nekog drugog "kačeceg" objekta, automatski ćete se uhvatiti za dotični predmet, a odatle započeti penjanje, ljučenje ili šta već možete učiniti na tom predmetu. Ovo možda i ne zvuči kao nešto specijalno, ali ovaj sistem je tako PRIRODAN i značajno olakšava navigaciju kroz nešto što bi inače bilo frustrirajuće teška platformska sekcija. Sucker Punch očigledno shvataju da 3D perspektiva ima očigledne nedostatke kada treba predstaviti daljinu i dubinu, pa su obradili ove stavke sa iznenađujućim uspehom. Kamera je takođe vrlo dobro urađena, i postaje nelagodna samo u najludim trenucima time trial nivoa

ma. (Čuj nekima! Pa kako da se zasliši ovakve poslastice?)

Igra je i prilično lagana. Gde je recimo Super Mario Sunshine otišao u jednu krajnost, Sly Cooper and Thievius Raccoonus ide u drugu, i spada u vrlo lagane igre. Ovo je ipak, donekle ispravljeno sa postojanjem time trial moda koji se pojavljuje pošto završite nivo. E ovo je prava stvar za fanatike, jer će ovde stvarno moći da testiraju svoje sposobnosti. Po završetku svakog od time triala otključavate komentar dizajnera o tom nivou, kao fenomenalan bonus koji bi lako mogao da postane standard u igrama koje dolaze. Čekajte, kad DVD filmovi imaju dodatni materijal, zašto to ne bi imale i DVD igre, zar ne?

The Fiendish Five, Opalca Internacionalna Organizacija Mračnih Umova

Ovo vam dosta ličnu ili barovi u 1911. Puna naša informacija Opalca Petorka je eliminirala Slajsovog Starog i rasturila Thievius Raccoonus kada im je dojadila Gajnica da im Cooper "Dikili" familija postali barbovne račune. Ali, napravili su



veliku grčku što su ostavili NJEGA u životu! Mr. Sly dolazi po svoju OSVETU!!!

Sir Bialaph, Glavni inženjer

Siti gospodari koji je postao pirat. Dolični Sir ličilo svoja impresivna tehnička znanja i mehanika da tvore naprave koje služe potapanju brodova lrcatih dragocnim tovarom. Stvarna ispod nemirnih mora i guste magle naju čuvaju njegovo skrovište, nalaze se bezbrojna blaga koje su ovaj zlodja i njegove pomoćnici akumulirali preko godina.

Muggshot, Starija i vjetrok kantar

Smaga ekipa. Roden kao s...lubić, gledajući popularne akcijske filmove Muggshot je dobio inspiraciju da postane surovi gangster. Njegovi snovi su se prilično ostvarili - on je sada glavni gazda organizacije ljutih, nemirnih pajsera. Njegov kazino je paravan za ostale "manje legalne" poslove.

Mr. Bialaph, Glava džafara

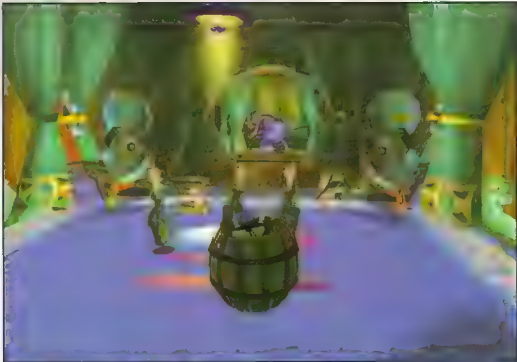
Ostala vudu veštica provela je djetinjstvo u osamljenoj kućici u mračnim magijskim vještinama. I ne liči se da ih upotrebi. Nikada u dobrim odnostima sa ostatkom sveta, ona vreba svoj trenutak u nekim dalekim močvarama, gradi armiju magijskih ratnika i "nemirnih".

Pamela Bling, Ekspert za eksplozive

Piramunjak koji živi od eksplozije do eksplozije, ukoliko negde ne podmeće palicu... Našlo mu je kvrncu u glavi kada nije mogao da proda svoju pirotehniku nekim ostalim znakovima i sada je postao barbovni vod mafije koji obitava u svojoj kućici u budi baveći se iznudavanjem rešaka od bogatih porodica koje toliko mrzi.

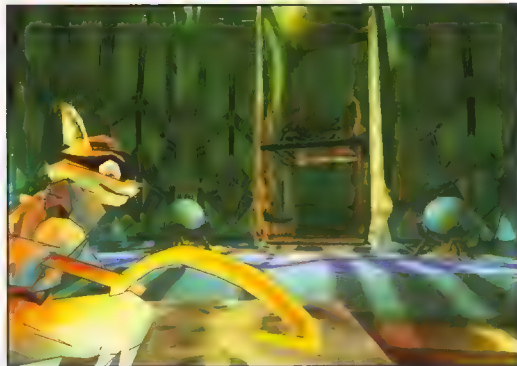
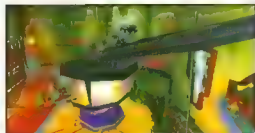
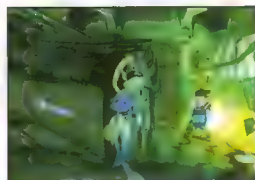
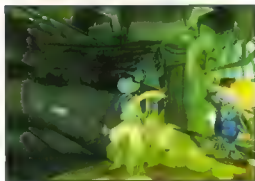
Chalchic, glavni vođa Fiendish Five

Zi smatra Mračno Uno. Ovaj pameti frik je najpoznatiji zlikovac Petorka. On je takođe najpoznatiji grad - o njemu ne postoje stane nikakve informacije... bar još uvek ne. Šta grad da je ovo čudo, Sly to ne zna, ni li će vjerovatno biti zarobljen...



Ljubav na prvi pogled

Još od letos pošto sam probao demo igre Sly Cooper sa E3 sajma intenzivno sam umarao članove redakcije pričama o tome koliko sam se oduševio ovom igrom. Sada kada je igra konačno stigla - **TESKO NIIMA!!!** Hehehehe... Ok, ok evo i zaključka. Elem, Sly Cooper and the Thievius Raccoonus je platforma koja će se dopasti svakom ljubitelju žanra. Provokativna produkcija potencira prefinjeni gameplay, pa čak su i mini igre uglancane i doterane da sijaju. Sa ovom igrom momci iz Sucker Puncha su dokazali da pripadaju samom vrhu, elitnim game developerima. Prosto jedva čeka da vidim njihova buduća ostvarenja. ■



Izdavač	Ubi soft	Ostale platforme
Zanr	Platforma	Game Cube
Vrsta medija	CD	X Box
Količina	1 x Box	da

1-4 igrača • Memorijne karte • Vibracije • Analogni kontrola

autor:

Miloš Marković

RAYMAN ARENA

RayMan je oduvek bio simbol dobre platformske igre. Svaki put kada na našim ekranima ugledamo ovog junaka koji nema zglobove, znamo da igra ima velikog potencijala, međutim sada se stvari malo komplikuju...

Ovaj naslov se bitno razlikuje od bilo kog do sada odigranog, jer on u stvari nije deo tog serijala. Arena predstavlja "nastavak" ranije opisanog Raymana M iz PS2. Da ne bi došlo do zabune, Arena je namenjena Japancima, Kinezima i Srbima. Verovatno se sada pitate kako je moguće da Arena predstavlja nastavak, a u stvari to je isto što i MultiPlayer. E pa, stvar je vrlo prosta. Ameri su malo poradili na igri i dodali neke nivo. Doduše, njih nema bog zna koliko, ali ćete sigurno uživati u svakom od njih. Da mi predemo direktno na opis ove igre. U pitanju je jedinstvena kombinacija ranije videlih Micro Machines-a i PoyPoy igre.



Naime, u igrn postoje dva moda, jedan ima zadatak da nas zabavi baš onako kako je to radio MicroMachines. Dakle, izaberete svog pulena i sa njim krenete u trkanje gde apsolutno nema pravila. Drugi mod je sam Arena mod. Isto tako, izaberete svog omiljenog lika,

Lik Raymana

Kao vas nekada neko na ulici zaustavi i pita, kada se rodio Rayman. Vi mu na punim pravom odgovorite 18.08.1994 u Ubi Softovoj radionici. Rayman je prvobitno bio zamišljen kao čovek, ali je zbog tematike prve igre (platformska igra), on ipak postao imaginarni lik bez zglobova.



ali ovaj put vi sada morate da izadete kao pobednik iz borbe

Race MOD

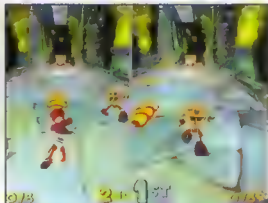
Dakle, da se malo pozabavimo samim problemom modova u igri. Ovaj mod ima još tri dodatna pod-moda koji se razlikuju u samo par nijansi. Celokupno gledano, poenta je da se trči po stazi, preskaču prepreke i skupljaju Lumovi. Moram dodati i to da je ponekad mnogo bolje ići pravim putem nego koristiti prečice, jer se lako može desiti da padnete i tako izgubite malo vremena. Kao što sam malo pre spomenuo tri moda u okviru Running moda se jako malo razlikuju. Cilj prvog moda je da stignete prvi na cilj. Drugo, da budete prvi i da imate najviše lumova, dok je treći ujedno i najkomplikovaniji i najzanimljiviji. Naime, potrebno je da odtrčite jedan krug. Nakon toga na stazi se pojavljuje vaš duh, koji apsolutno kopira ono šta ste vi radili u prethodnom krugu. Poenta je da pre njega pokupite sve lumove i ostvarite bolje vreme. Jako bitna stvar za svaki mod je da postoji i vremensko ograničenje. Naime, na stazi postoji nekoliko checkpointa kroz koje morate proći. Vreme se dodaje kada prođete kroz isti. Ukoliko vam se dogodi da vam vreme ponestaje, možete lumom gadati Plave i crvene leptire. Plavi leptir će dodati 1 sekundu, dok će crveni dodati 3 sekunde vašem vremenskom skor. I to bi bilo to. Ma koliko primitivno izgledalo i zvučalo, ovaj mod je jako zanimljiv i vredi se oprobati u njemu.

Battle MOD

Ovaj mod je po subjektivnom mišljenju autora teksta mnogo zanimljiviji i agilniji od prethodnog. Naime, na raspolaganju vam je dvadesetak arena za borbu, i nekoliko pod-modova. Poenta je biti najbolji, odnosno izdržati na nogama sve borbe.

Prvi zanimljivi pod mod je Capture the Lum. Karakteristika ovoga moda je što on stravično liči na Američki fudbal. Poenta je da prvi stignete do luma i istog zadržite 15 sekundi u posedu. Naravno, ovo bi bilo lako da u areni nema još 4 protivnika koji žele isto što i vi - pobedu. Kao olakšica je pregršt oružja koja na ovaj ili onaj način onesposobljavaju protivnika. Pobednik je onaj ko prvi sakupi 5 lumova odnosno ko prvi uspe da zadrži pet puta lum.

Lum Fight podseća na DeathMach jer je poenta da nanese što više štete protivniku i tako istog fragujete (pošto ovo čitaju mladi - ubijete prim.ur.). Pre početka igre možete podesiti koliko je maksimalan broj fragova, tj. koliko puta morate da ubijete protivnike ne bi li bili prvi. Kao malu pomoć u igrn imate 7 vrsta oružja i 5 vrsta power upova. Ja ih sada



Vrlo interesantan je podatak, da je većina mapa na kojima se igra dešava redizajnirana, i to vrlo bitno. Dodato je po 3 mape za oba moda, i po još nekoliko džidžabizda.

neću sve ovde opisati, ali reći ću da su vrlo lepo osmišljeni i potpuno se uklapaju u okruženje igre.

Lum Flight je mod koji podseća na Pacman Arenu. Dakle na mapi se nalazi određen broj lumova. Na vama je da pre svih pokupite najviše. Ukoliko se desi da dobijete po glavi, svi lumovi koje ste sakupili bivaju prosuti po podu, a vi tada morate sve iz početka. Međutim kada se pokupe svi lumovi na mapi tada igra ne dolazi kraj. Da biste bili pobednik potrebno je da skupite 70% lumova.

Moram spomenuti da igru pokreće jako kvalitetan engine, koji je u stanju da podrži čak do 4 igrača u split screenu, a da pri tome nikome ne secka pri maksimalno gustim scenama borbe. Grafika je za svaku pohvalu, a da ne spominjem efekte u pozadini. S vremena na vreme pogledajte u pozadinu i videćete do kog nivoa realističnosti se išlo.

O kontrolama ne bih da tošim puno reči, jer su OK. Preporučujem igranje na analognim palicama jer je tako mnogo jednostavnije i lakše - Dok čekamo da se pojavi Rayman 3, ova igra nam predstavlja pravi predah i malo zabave. Ukoliko vam je potrebno malo odmora od Countera, od Quakea i UnerealTournamenta probajte se u ovoj igri, nećete se pokajati. ■



THE GAMES

NAJNOVIJE IGRE

Garancija

Veliki izbor naslova

Poručite besplatan katalog



THE GAMES 064/117-53-34 | 063/8823-333

Igre možete naručiti telefonom ili preko interneta

www.thegames.co.yu



izdavač Electronic Arts	EA	Ostale platforme	
Vrsta medija DVD	Arkadna vožnja DVD	Game Cube	da
broj igara 1	1	X-Box	da

8 10 9 6 91%

1-2 igrača • Memorijalna karta • Vibracije • Analogna kontrola

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2



Need for Speed: Hot Pursuit II je nastavak Need for Speed III: Hot Pursuit, koji se pojavio 1998. godine kao treća epizoda u najpoznatijem serijalu arkadnih vožnji izdatom od strane Electronic Artsa.

Za one koji to možda ne znaju Hot Pursuit 2 nije realistična simulacija vožnje. Autori igre nisu želeli da se pored sa Gran Turismo 3 po pitanju realističnosti već su svoje napore usmerili u drugom pravcu - pravom arkadnom stilu vožnje. Znači ponašanje vozila u ovoj igri nije realno predstavljeno već je mnogo češće vrlo nerealno i uopšte zakoni fizike su tu više kao ideje vodilje nego kao strogo zacrtana pravila. I tako, kao i u svl prethodni nastavci igre, Hot Pursuit 2 sadrži veliki broj licenciranih automobila američkih i evropskih proizvođača kao što su

Lotus, Lamborghini, Dodge, Chevrolet, BMW, Mercedes, i dva najpoznatija proizvođača sportskih automobila na svetu Ferrari i Porsche (Nikad mi neće biti jasno zašto Sony ne želi da plati ove dve firme za upotrebu njihove licence u Gran Turismo serijalu...). Novost je da automobili trpe oštećenja ako ste dovoljno loši za upravljačem, pa ćete morati da se dobro potrudite da bi ste ih vidljivo oštetili, ali uprkos oštećenjima performanse ostaju nepromenjene bez obzira na količinu štete. Realizam nije jača strana igre, ali realizam nismo ni tražili, barem kad je NFS u pitanju.

Izazovi

Petnaest staza (plus njihove mirror verzije), od kojih neke uključuju ekstremne vremenske uslove - uragane, mećave i pljuskove, pružaju širok spektar izazova. Animirani vozači i policajci oživljavaju izgled vozača u igri i donose pomalo emocija u igru super automobila.



Kao što nam to samo ime igre govori, Hot Pursuit 2 se fokusira na ilegalnu umetnost vožnje protiv zakona. U stvari Hot Pursuit 2 je dve igre u jednoj. Za razliku od drugih trkačkih gara, ova ima dva podjednako velika championship moda, od kojih samo jedan uključuje policiju. Iskusan nazvan Ultimate Racer, ovaj mod se sastoji od 30 pojedinačnih takmičenja u kojima morate pobediti određeni broj protivnika, dok se nadmećete sa policijom, kroz niz različitih tipova trka. Ultimate Racer je realizovan na poznatom konceptu grananja, preciznije rečeno - kad uspešno završite neku





Profesionalni zvuk

Zvuk je na nivou ostatka igre. Kao što smo i očekivali svaki automobil u igri ima svoj jedinstveni zvuk motora i izduva, koji ima posebnu intonaciju u svakoj od tri perspektive. Opet, nije sve savršeno realno jer je i zvuk upotrebljen na način koji će obezbediti što više adrenalina u krvi, ali ćete sasvim jasno razlikovati zvuk nekog Ferraria od Viperu na primer. Soundtrack se uglavnom sastoji od "oštrijih" pesama koji dopunjuju brzi ritam igre. Zanimljivost predstavlja detalj da u trkama u kojima i policija ima učešća, pesme u pozadini postaju instrumentalne verzije originala u cilju da bi bilo moguće bolje razaznati radio komunikaciju policije, koji zvuče "k'o iz filma".



u ovom modu ćete moći da odaberete automobil koji ste otključali i provozate ga na dostupnim stazama, koje takođe otključavate skupljanjem dodatnih poena. Hot Pursuit 2 ima 15 različitih staza sa dodatkom njihovih verzija u ogledalu.

U challenge modu igre je uključen i skroman izbor vremenskih uslova - "clear" i "cloudy". Kao jako zanimljiv detalj u ovom modu možete preuzeti ulogu pandura, pa čak možete postavljati blokade na putu i vazdušnu podršku u vidu helikoptera.

Drugi mod koji možete igrati kao karijeru se zove world championship, i po svojoj strukturi je jednak Ultimate Raceru jer se takmičite kroz 30 granajućih takmičenja. Razlika između ova dva moda je ta što ovdje ne morate brinuti o policiji - na stazi ste samo vi i konkurencija. Kao i u Ultimate Racer modu i ovdje imate opciju da birate između klasičnog i ekstremnog moda upravljanja. U klasičnom

AI

Veštačka inteligencija protivničkih vozača (pa i POLICIJE, heheh) će doprineti da se dodatno unesete u doživljaj vožnje najegzotičnijih automobila na planeti. Ako vas ne uhvate, naravno... Svi protivnici i policajci imaju različite i jedinstvene stilove vožnje što samo još više loži igrača da nauči svaki stil posebno. Panduri čak imaju različite stilove međusobno koje morate naučiti da ih se oslobodite.

modu, automobilu se ponašaju u tipičnom preteranom maniru koji je uvek krasio Need for Speed serijal. Ekstremni mod je novost u u serijalu koji dodatno uveličava već potpuno divlje performanse automobila. Pa čak i sa ovim načinom upravljanja, kontrola nad vozilom je izuzetno precizna. Automobilu su kao zalepljeni za asfalt na pravcu ali ih možete naterati u proklizavanje u krivini po vašoj želji.





Automobila u igri ima tendenciju da se ne lako zakućuju ali će vrlo lako zabaciti i izbaciti. Ako forsirate gas ili zategnete kočnicu. Znači imamo vrlo preciznu kontrolu ponašanjem auta jer automobili poslušaju vaše komande upravo kako to

U NFS stilu

Postanka "Ultimate Road Racer" pobjedom na brojnim natjecanjima, koja sva donose razne nagrade kao što su automobili, staza, poboljšanja, nove modove... izazov koji predstavlja izbjegavanje saobraćaja, policije i vozača koji su u velikoj brzini. **Ultimate Road Racer** - pravom NFS stilu.



PlayStation 2

	Konami	Ostale platforme
Pucačina	Game Cube	ne
CO	X Box	ne

1 igrač • Memoriska karta • Vibracija • Analogni kontrola

8 9 8 5 81%

Filip Jovanovic

CONTRA - SHATTERED SOLDIER

Za ime kontra su žuli svi koji sebe smiju nazvati dugogodišnjim igračima. Svi znaju da je to jedna od najvećih Konamijevih legendi. Prije dve ovog klasika je izdat još davne 1987. Kasnije je franšiza dobila još nekoliko nastavaka od kojih je svakako najuspješnija bila verzija za Nintendo Entertainment System (NES). Jedna platformsko-akciona pučućina sa skrolovanjem ekrana, jako puno oružja, puno teških protivnika, fenomenalna grafika za ondašnji computer, odlična muzika sve su to bili aduti Contra. Osim single playe zezancije mogli ste da igrate i udvoje, tako da je ova igra jednostavno morala biti hit. Konami je je (žalost)



za što više zaradi) iskoristio ime Contre još nekoliko puta. Ni jedan od tih nastavaka sem Contre III - Alien Wars nije vredna pomena. Sada posle dosta vremena, Contre se vraća u izdanju za PS2 u jednom, slobodno možemo reći retko stilu koji vraća Contre njegovim korijenima. Verujem da su ovo uradili na zahtev mnogobrojnih nostalgичnih igrača koji su želeli da svog omiljenog junaka vide u verziji i za napredavanju konzolu na svetu. Ali, to je mač sa dve oštrice, jer su današnji novopečeni igrači gladni novina (čitaj - Hard Core grafike, hektolitra krvi i Dolby Surrounda), a ne retro zezancija. No, Contre svima ima šta ponuditi. Ihti priča. Iako su to sada imali dosta mašte u pčama o borbi Contre protiv Aliena, programeri su se ovoga puta odlučili za jednu vrlo beskrupuloznu kopiju, koja im, po skromnom mišljenju autora teksta, nije bila potrebna. Naime, priča u Contre - Shattered Soldier-u je identična onoj iz legendarnog filma Demolition Man. U filmu glume tada nepoznati Wesley Snipes i Sylvester Stallone. Dakle, u dalekoj i svetloj budućnosti Bill (player one u Prvom delu Contre) je odmrznut iz kriogenске luštura da bi ubio/porazio/zaustavio Lance-a (player two u Prvom delu). Dakle Bill mora da udari na nekadašnjeg partnera i velikog prijatelja. Milij prijatelji sada ima drugačije poglede na svet. On je odlučio da pomogne mrskim nam alienima da se lakše spuste na zemlju. Čovek je praktično ustopabile, pa su vlasti odlučile da odmrznu jedinu nadu. On ne radi sam, pomaćuće mu simpatična i agilna Lucia. Zajedno će pokušati da zaustave Lance-a.

dakle ovde namo skrolujuću 2D platformicu u kojoj lik kogta vodite može da - puca, skače, trči. Nema tu puno razmišljanja - samo čistite se pred sobom i skupljate poene/bonuse/helit. Na raspolaganju su vam samo 3 oružja, ali svako od njih ima alternativnu paljbu. Možete pucati iz Machine-guna, falmetrowhera ili grenade launchera. Grenade launcher može izbacivati i prateće rakete tako da ga srdačno preporučujem, lako izgledaju jako moćno sva ta alternativna paljba deluje nekako... slabo. No, imaju svoju vrednost u određenim situacijama. Ne znam zbog čega su se programeri odlučili za samo 3 oružja, ali to im nije bilo pametno. Pogotovu što je glavno obeležje Contru oduvek bila gomila naružanja. Za razliku od svojih prethodnika Shattered Soldier vas tera da malo i taktizirate, pošto stalno imate pristup svim oružjima. Tako da nemojte baš totalno izbaciti mozak iz kombinacije. Za bosove na kraju misli je vam preporučujem flametrowher prevrteno zbog odličnog secondary firea. Imajte u vidu da igra nije baš preterano laka i da ćete se pristojno oznojiti da bi došli do kraja i sukoba sa Lanceom. I pored toga što deluje zastarelo Kontra je zanimljiva igra koja će vas terati da je završite. To nikako nećete uspeti iz prve (a bogami ni iz druge), ali kako budete odmiicali postaći ćete sve iskusniji što će biti kad-tad...



nagrađeno konačnim uspehom.

Remake *Continue* nam osim užika pokazuje kako se jedna obična skrolajuća platformica sa malo šmeke i iskustvom pravljenja može pretvoriti u igru za širok krug ljudi. Već sam pomenuo da igra nikako nije laka. Nivoi težine se razlikuju samo u broju života i *Continue-a* a ne u *AI-u*. Osim toga, ko je ikad igrao *Kontru* zna da je jedan hitac protivnika dovoljan da vas pošalje kod Topalovića. *Save-a* nema, ali ima samo 5 nivoa (sa po nekoliko podnivoa) tako da kad se izvežite igru možete preći za 3 sata 7-mog dana igranja. Konami je u igru ubacio zaista nekoliko zanimljivih fori. Na primer, glavnog nosa nivoa (koji su inače svi odlično urađeni, i glasom i stasom) možete susresti ne samo na kraju nivoa već i na početku/sredini/četvrtu petini nivoa. Tako da osim što ćete akciju osećati u neprekidnom kidanju sa sitnom bagrom, osećaćete je i sa krupnim bossovima koji ima dosta i svaki gigit sa njima je zaista zanimljiv. *Cutscene* su fino odradene i služe samo da ne dobijete infarkt od onolike napetosti i ubijanja gamadi. Razlike između *Lilla* i *Billa* (poboj kidaju) nema, tako da nemate potrebe da razmišljate koji je lik bolji. Odluka je na vama i na vašem afinitetu prema liku.

Contra Shattered soldier je dostojan svojih prethodnika i zaslu uje da se na e u rukama svih onih koji  ene dobru zabavu. Fanovi serijala verovatno se ne e ni truditi da  itaju text ve   e odmah kupiti igru, ali se nadam da sam vas ostale uverio da treba da odigrate Contra i pomognete Billu u njegovoj nemogu oj misli.  

Mala, pa ti lepo izgledaš

Iako	Contr	ima	antičke	detalle	afrika	je
ur						pu.
Ko						tra
re						ta
de						ta
ni						ali
ne						na
ig						u
ni						va
ig						go
re						no
za						ao
je						m-
bi						ch-
ho						nu
pe						ni
Un						pe
(č)						ku
ni						nu
Ty						ys
of						om
ig						sh
zamek						

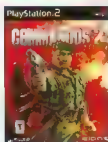


MASTER

IMPORT

Raspitajte se za
originalne igre po ceni od
1490,00 - 3290,00

**EXTRA PONUDA
Prazni DVDR!!!**



NAJNOVIJE IGRE NA DVD-U

**NAJPOVOLJNIJE I NAJSIGURNIJE
MESTO ZA KUPOVINU, SERVIS
ILI NADOGRADNJU KONZOLA**



PS2

Kupovni iskustite svoja prava i rastinite cel
EXTRA PONUDA!!!

Sony PlayStation 2 269 €

Original džojstik 29 €

Original igre:

GT3 Platinum 1399 din*

Final Fantasy X 2999 din

cena u dinarskoj protivvrednosti sa
povlašćenom izjavom

RESSIAH ČIP

(DIREKTNO) učitava sve

pa i DVD kopije

kompleks preko računara
za PS2, PS3, PS4 konzole

čuvanje do 6 GB
konzole po najpovoljnijoj ceni
i kupci ORIGINALNE igre

Za fizička
EXPRES KREDITI
(12 rata)
u saradnji sa Societe Generale

Veleprodaja i distribucija
konzola i igara

Naslovi na CD-u i DVD-u
dostupni su u klubovima
i dodatna oprema za konzole
dostupna u hemijskim agencijama za PS2

Za kupovinu preko rata sa izjavom raspitajte se na tel 063 25 46 25

**Radno vreme:
10 - 18h**

Bulvar Mihaila Pupina 85, (bivši Leninov Bulvar, kod Hajala), 11070 Beograd

www.masterimport.rs * kontakt@masterimport.co.rs 011143-139; 064130-10-30

davac
Zona
vrsta medija
platforma

THQ
FPS
CD
1

Ostale platforme

Game Cube
X-Box

7 9 7 8

70%

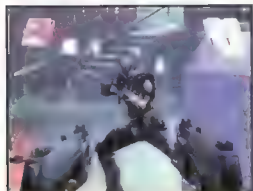
1-2 igrača • Memorijska karta • Miš • Tastatura • Analogna kontrola

Miroslav Đorđević

RED★FACTION II™



Jedva da je prošlo godinu dana od izlaska prvog dela Red Faction-a, a već nam eto stiže i njegov nastavak. Napravljene se značajne izmene i posledica toga jeste da finalni proizvod više gotovo uopšte ne liči na svoj uzor. Za razliku od prvog dela, koji se mogao okarakterisati kao "taktički FPS", Red Faction 2 ima mnogo više arkadnih elemenata. Izmene su načinjene i u grafici, ali sveukupno gledano mislim da je prvi Red Faction znatno interesaniji i zarazniji ostvarenje.

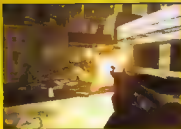


pak znači da ste ponekad sa svih strana okruženi nevaljalcima koje treba isprašiti, te vam preostaje samo da držite dugme za pucanje i vrtite se u krug. Inače, priča se nastavlja tamo gde su na kraju prvog dela završila - Kancelar Republike, Viktor Sopot, je punih petnaest godina teroriso stanovništvo i iskazao krajnju nebrigu za zagađenje i kvalitet vazduha te je bunt u narodu rastao. Kako bi stvari držao pod kontrolom, Sopot je narodu preko sredstava informisanja servirao lažnu priču o tome kako njihova vojska postiže značajne pobe u tobožnjim ratovima van kolonije. No, neki ljudi se jednostavno ne mogu tako lako zavarati, pa se polako oformio front saveznika koji su na različite načine ugrožavali Sopota u cilju njegovog skidanja sa vlasti i prestanka diktature. Tako je oformljena i specijalna jedinica zadužena za najosetljivije zadatke u borbi protiv Kancelarovih trupa. Vi preuzima ulogu jednog od šest članova te jedinice i odmah na početku bivate stavljeni u samu borbu. Pošto ćete od prve sekunde igranja biti bukvalno okruženi neprijateljima, od izuzetne je važnosti da se što pre naviknete na izuzetno neugodnu komandu. Prvo što će vam najverovatnije zasmetati je invertovan pogled (vi pritisnete gore-kamera ide dole i obrnuto) koji igračima nenaviknutim na ovaj sistem okretanja kamere predstavlja veliki problem. Ukupan broj komandi je zaista velik: o tome dovoljno govori činjenica da se u igri koriste i R3 i L3 tasteri (ako neko slučajno ne zna, funkcije ovih dugmčića se dobijaju pritiskom leve (L3), odnosno desne (R3) Dual Shock palice "u dubinu"). Međutim, kao i kod svih ostalih FPS-ova na PlayStationu 2 javlja se problem nedovoljne preciznosti komandi.



Radnja drugog dela je takođe smeštena delom na Mars koji ljudskoj rasi služi gotovo isključivo za dobijanje raznih ruda. U prvom Red Faction-u ste se borili protiv zle rudarske korporacije Ultor koja je sadišćki iskorišćavala svoje rudare pa su oni na kraju digli ustanak i posle mnogo borbe uspeali da se oslobode. Atmosfera je bila mešavina legendarnog PC hita Half-Life-a i SF akcionog filma sa Švajcarijom u glavnoj ulozi - Totalnog Opoziva (Total Recall). Sada se u pojedinim segmentima igre primećuje i blag uticaj igara kao što je Serious Sam (III), što

RED FACTION



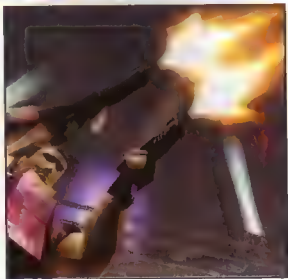
Mult player

Nema većeg zadovoljstva nego razbucavati protivnike u nekoj dobroj FPS igri. Da nije tako, ne bi tolike igraonice širom sveta bile tako često posjećene. Isti osećaj sada mogu doživeti i vlasnici PlayStation2 konzole (i Red Faction igre naravno) ukoliko priključe četiri kontrolera na konzolu i igraju se u split-screen režimu za čak četiri igrača. Ništa bolje od toga kada vam dođe društvo.



(ručne bombe, granate, rakete ...) jedini pouzdan način eliminacije je pucanje u glavu. Veliki problem je užasno sporo reload-ovanje oružja koje traje predugo, pa ćete jako često ginuti baš dok punita. Novotarja ima i u inventaru, a najviše se ističe novi Night vision goggles koji ćete tokom igranja obilato koristiti. Jedna od osnovnih karakteristika prvog Red Faction-a - mogućnost korišćenja mnoštva različitih vozila rasutih po nivoima, je i sada tu i još su plus pridodata i neka nova vozila. Ono što se sada po prvi put javlja jeste poprilična linearnost koja zaista ume da iritira. Često ćete se naći na velikim otvorenim prostorima sa prividnom mogućnošću velike slobode kretanja, koja će se vremenom na žalost svesti na jedan put kojim morate ići kako biste prešli nivo.

Što se grafike tiče, ona je dosta poboljšana. Sada su ivice mnogo oštrije i jasnije, svetlosni efekti izgledaju sjajno, ali se i dalje ponekad javlja problem stapanja protivnika sa detaljima pozadine. Desice se da čovek stoji svega desetak metara pored vas i pucati, a vi ga jednostavno ne vidite jer ga kamuflira pozadina. Geo mod je takođe dosta poboljšan, no to me više reći u posebnom boxu. Iskreno rečeno, pomalo sam razočaran ovim nastavkom. Prvi deo mi se izuzetno svidelo pa sam valjda očekivao previše. No, developeri Volitiona nam definitivno nisu podarili lošu igru. Red Faction ima mnogo kvaliteta i mislim da će pokupiti jako mnogo fanova među ljubiteljima arkadnih FPS-ova.



Geo Mod

Red Faction je jedina igra u kojoj možete uništiti skoro ceo nivo!!! To u bukvalnom smislu bi reči. Uključite raketnim lansirnom pucaču u zid i njemu će ostati rupa. Jednako možete ponavljanjem pucanja u jednu tačku iskopati otvori tunel i proći u susjedni sobu. Moguće je uništiti apsolutno sve, pa tako možete u slučaju da vam rizi da tražite ključ-karticu za neka vrata da ih jednostavno raznesete. Normalno postoje tu i tamo poneki izuzeci kada su neka važna vrata u pitanju, oko kojih ćete morati malo više da se pomunite i pronađete regularan način da ih otvorite. Geo mod je poseban i u prvom delu, ali je u drugom posebnim poboljšanje.



Ne možete da je vozanje kursora džojstikom mnogo nepreciznije od kontrole miša i tastature, još uvek je bolji sistem igranja svih pucalica iz Red Faction 2 će vam u skladu sa tim mnogo veće zadovoljstvo ukoliko spajate PS2 i konzolu (i Red Faction igre naravno) ukoliko priključe četiri kontrolera na konzolu i igraju se u split-screen režimu za čak četiri igrača. Ništa bolje od toga kada vam dođe društvo.



TREKUTNO 35 NASLOVA !!! **SERVIS**
PSX & PS2

PlayStation 2

ISKLUČIVO NA DVD-u !!!
Svake nedelje novi naslovi



- Ugradnja
MESSIAH
čipa
- Originalna
dodatna
oprema

NOVE, N ŽE CENE !!!

DVD Digital company

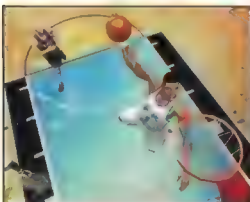
- VERBATIM DVD - 700 DIN

tel: 063/824-14-39 & 064/15-17-862

- CREATION DVD 550 DIN

e-mail: dvd_digital_company_bgd@yahoo.com

A basketball player in a green jersey is captured mid-air, performing a dunk. The player is positioned in front of a basketball hoop, with their arms extended upwards to reach the basket. The background shows a large arena filled with spectators, and the basketball court is visible below the player.



Sega Sports Sport	Ostale platforme	9	8	8	0	04%
Game Cube	de					
1 X Box	de					
1-4 igrača • Memorijska karta • Vibrecije • Analogni kontrola						Igor Simić

NBA 2K3

Dragi moji... Na ovom mestu sportski... (populano u našem nara... od milja nazivani najavljivači he, he... to sedi onu svoju famoznu rečenicu - Let us... to rumbleeeee!!! Publika histerično... da vrišti, gase se svetla lllll - Pred nama... NBA 2K3

...mucanja u protekle dve godine... na internetu), dobila je svoj... Moćni (finansije su samo... emčić koji ih tišti) Sega kon... svog puta sa ESPN televizijom... (u stvari stvarno moćan) i pred... kojem ćete veoma teško

...kada se u vašem životu pojavi... jednostavno ne možete da iskuli... se svojim osećanjima i dozvo... vate u čarima novog NBA2K3

...saznaćete da su postavle... 25. avgusta (Ratko Varda ne... (ma Šmrcl) I dok saznanje o... vaši omiljeni igrači promenili... od 25. avgusta do sada... mo igrati sa Torontom u kome... (kome, koji se u međuvremenu... u najboljim danima, ili bez... vama će se pojaviti izvanredan... u 2-3 minuta koliko traje, ... neverovatnih zakucavanja,



Aley oop-ova i nekoliko banana, i sve je to odlično uklopljeno u muzičku pozadinu. Na uvodnom sknu... Ma vidi ga! Evo Ajvara u svom najboljem izdanju (naravno sada ga nisu pokazali u situaciji u kojoj polu-drogiran svoju nevernu ženu golu!!! izbacuje na ulicu). Oduvek sam voleo problematične tipove koji toliko dobro kontrolišu loptu da MORAJU da budu negde blizu svetskog vrha (Diego, legend, evo prilike da te pomenem)... No, moram priznati da ne odobravam njihovo idealizovanje.

Od pnsutnih modova treba izdvojiti Street mod koji možete igrati u 9 okruženja i u kome je fizika lopte, konačno, malo različita od njenog ponašanja na parketu (Sada još samo da to urade i sa kretanjem i akcijama igrača i eto nama sjajnog street moda), i Sega Sports Challenge koji će vam omogućiti da svoje rezultate uporedite sa ostalim fanovima ove igre širom sveta. Adresa za ovaj "mod" je www.Segasports.com. Jako lepo, i veoma inventivno.

Što se tiče promena u samom igranju, ovoga puta, turbo dugme konačno, od vašeg igrača neće napraviti zver spremnu da "proždere" sve pred sobom, nego će on - potrcati. Vaš igrač će u turbo modu, slabije kontrolisati loptu, i biće jako "raspoložen" za pravljenje fajla u napadu, tako da ćete sada mnogo više voditi računa o tome da li će vam R1 dugme biti "zaglavljeno" ili ne

Komentatori

Imajući na umu ESPN-ovo učešće u ovom projektu, začudilo bi me da su komentatori, i njihovi komentari loši, ali... ESPN je premašio sva moja očekivanja. Priče vezane za igrače koji šutiraju slobodno bacanje, napuštaju igru zbog 6 sekundi... su toliko dobre da će vam pre ili kasnije odvuci pažnju sa igranja bar na momenat ili dva. Izvanredan način da se atmosfera u igri podigne na viši nivo, i prilika da o vašim NBA ljubimcima saznate još ponešto... Sjažno.



Pohvaliću još i izgled igrača, parketa (koji je neka čudna mešavina drveta i ogledala) i publiku koja izuzetno podseća na polu-zainteresovanu Američku gomilu i požeću vam puno, puno, puno sati dobre zabave uz NBA 2K3!!!



PS2

Izdavač
Zan
Vrsta medija
KategorijaEA
Sport
CD

1

Ostale platforme

Game Cube
X-Box9
9
10
10

autor

Igor Simić

1-4 igrača • Memorijska karta • Vibracije • Analogni kontroler

NBA LIVE 2003

Postoji jedna izreka u narodu (koji nije naš) - Opera nije gotova dok Debela ne zapeva. E, da bi se ova "opera" završila, ovoga trenutka pojavljuje se "Debela", i ovoj priči daje srećan kraj. Ko bi rekao? EA Sports u nekoj priči vrhunac? Izgleda da se vremena menjaju...

Iako Segi i ESPN-u definitivno treba čestitati na izvanredno obavljenom poslu, ipak bih kao najbolju košarkašku simulaciju u ovom minibuketu izdvojio NBA Live 2003! Šta to znači, mnogi će razumeti onda kada budu videli NBA 2K3 - vrhunska simulacija košarke je pred vama, i treba je eksplloatisati (čitaj - igrati dok vam oči ne ispadnu) do maksimuma.

Prva razlika je u tome što su podaci update-ovani 31. avgusta, što ne menja skoro ništa u postavama u odnosu na 2K3... Na logou se ovog puta nalazi MVP protekle sezone Jason Kidd, a u pozadini oho-o-o-o - pa muziku za igru su u maksimalno crnom i rap i ar ne bi (morao sam ovako da napišem hi,hi,...) fazonu uradili niko drugi do Busta Rhymes (koji se i pojavljuje u igri, uz još nekoliko poznatih holivudskih faca), Snoop doggy dog!!!, Angie Martinez... i još nekoliko MTV "faca". Slušajući crnčuge kako svojim rep i soul fazon-



Replay

Haaajde, taakoo... Kupaćice moja, čudo ćemo napraviti. Znam da replay nije baš kao da ga je snimao Benka, ali sasvim zadovoljiva - potpuna sloboda u kretanju kamere, pozadinski blur koji odaje utisak brzine kojom se akcije odigravaju, odvaj svakog svetla u dvorani je bitan... Ma totalito pervertido, videćete.



ima "razbijaju" dok vi birate modove, nameštate taktike... shvatite koliko ukupnoj atmosferi u jednoj igri može da doprinese dobra (u stvari, ODLIČNA) muzika.

I tako, dok se neobavezno šetate kroz menije, želeo bih da vam skrenem pažnju na opciju Team Management gde se kriju SVEII stavke vezane za promene u jednoj NBA ekipi. A stavke su od promene startera, preko Create player moda (odličan Create mod će vam otkriti još jednu stavku vezanu za jugoslovenski basket i njegovo mesto u svetu. Za razliku od hokeja gde me je naše prisustvo više nego iznenadilo i oduševilo, u NBA Live-u sam samo



One on one

Posebni osvrt na deo NBA Live 2003 pripada modu one on one. Izgleda da se ovaj mod sve više ustaljuje u košarkaškim simulacijama, što je meni posebno drago. Ovakvi dueli omogućuje ljubiteljima "magične igre" da se okušaju u ulozi Magic-a, protiv Jordana, Birda, Parrish-a, Mc Hale-a, Barkley-a, Drexler-a... Dobra stvar u ovom modu je što vaša kreativnost i individualnost dolaze do izražaja, a by the way veličina se sa druge strane situacije na terenu.



"uredno" proveno da li su Ameri toliko "dubrad" da nas izbace i iz ove igre.) pa sve do promene defanzivnih i ofanzivnih akcija vašeg tima. Pronaći ćete i veoma pedantne statistike SVIH NBA igrača, i to - u prošloj sezoni, u prošlom play off-u i u karijeri. Odlična grafika će vam "upasti" u oči još od prvog momenta igranja, ali prosto ne mogu da ne pomenem likove igrača, face trenera, njihov način oblačenja!!! Pa čak i nerviranja!!! Veoma detaljno. Izgleda da su se u EA Sportsu ovoga puta potrudili da isprave sve one "sitnice koje život znače", i eto nama izvanrednog basketera. Novi EA Sports Freestyle način kontrolisanja igrača je toliko dobar da samo mogu da vam kažem da sam godinama maštao o nečemu sličnom, a da je za privikavanje na njega potrebno svega nekoliko partija. Sex, droga i rok' en' rol... Govorili su naši stari a mi trojkom protiv droge, Snoop doggy dog umesto roka, a NBA Live umesto... Dobro će nje baš toliko dobar!!!!

NAJBOLJI BASKET OVE GODINE JE...

NAPAD

EXTRA

Znam da svi Ameri navijajući za svoj tim viču Deefence (oodbrana)!!! Ali, bez dobrog i maštovitog napada, nema ni dobrog basketu. Ovoja puta valja izdvojiti 2K3 koji ima strategije i načine napada i odbrane koji su karakteristični za SVAKI tim.



u NBA. To znači da New Orleans po default-u igra nezanimljiv, spor basket, akcije im se uglavnom svode na spuštanje lopte do slobodnog (ili zauzetog) posta u poslednjih 5 sekundi napada, ili ostavljanje Edija Džonsa u situaciji Jedan na jedan (Isolation)... Veoma pohvalno, konačno su se analitičari koji se bave ovom igrom



uključili u "kolo". Na 2K3 je moguće odabrati između 25 ponuđenih akcija u napadu, 10 načina odbrane, a ako vam se nijedan od ponuđenih ne dopada možete da kreirate sopstveni napad, ili odbranu (pokušajte sa zonom 2-1-2 u kojoj je centar



protivnika striktno čuvati) i time zbuniti protivnika. NBA Live takođe ima interesan Playbook, ali za njegovo proučavanje korišćenje trebaće vam malo više vremena i strpljenja... To nikako ne znači da je loš. Starting five u ovom segmentu vrlo malo zaostaje za konkurencijom, ali takode možete postaviti i odigrati zamišljenu akciju (doduše, malo manje precizno)... Ovakvo u vašim napadima ima i neodgovornosti, odzvučavanja i ukratko - Niste mašina!

Ako bi ovde trebalo uporediti sve one delove igre koji su važni, onda bi trebalo istaći IZVANREDNU fiziku kretanja lopte u sve tri



igre, a naročito u Live-u. Ne mogu a da ne spomenem potpuno realno kretanje igrača, izuzetno realne pasove, situacije u kojima igračima ispada lopta, bacanje za loptama koje izlaze u aut... u 2K3. Okružena za street basketball u Live-u i 2K3. Čirliderke



sudije, maskote, ponašanje igrača u Time-out-u i komentatore u 2K3. Svađanje sudijom, ponašanje prilikom izvođenja slobodnih bacanja, ležanje igrača pored aut linije pre nego što uđu na teren u Live-u. Odličan način da se unapredi šut u NBA Live-u, koji će vam omogućiti da konačno pogodite prilikom izvođenja fadi away-a



(pravo vreme za šut je malo posle dostizanja najviše tačke u odrazu igrača)... izuzetan tajming koji je potreban da biste u Starting five-u lupili "sliju".

Ipak, teška srca, ako baš MORA da se izdvoji jedan najbolji basket blagu prednost dajem NBA Live-u, mada bih se izuzetno prazno osećao da nikada nisam imao priliku da igram 2K3. Starting five je, za sada iza konkurencije, ali ima najviše mesta za napredovanje ...

THIS IS FOOTBALL 2003

Siguran sam da su mnogi od vas pomno pratili situaciju na tržištu igara, očekujući da se pojavi opšte popularni, i sveopšti obožavani Pro Evolution 2 (koji, na žalost, opisuje kolega Tešić šmrc!).... Lepo naš narod kaže - Ko čeka, taj dočeka. Zajedno sa Pro Evolution-om, ovoga puta hvatajući poslednji voz za izdavanje dobre simulacije fudbala, pojavio se i This is Football 2003. Pre samo dve godine, smatran za jedinu dostojnu konkuren-



Carlos Duda Ventura, da je Brazilac u ekipi iz Portugalije, da je mlad (imate čak i datum rođenja)... Saznaćete i njegovu trenutnu vrednost na tržištu, a zatim i koliko je precizan pri hodu šuta, koliko visoko skače, kakav pregled igre ima, koliko igrača na terenu može da uposlji (kako biste drugačije preveli Passing Vision?... i još mnooogo, mnogo karakteristika kojima se može opisati nečije fudbalsko znanje. A prosto je neverovatna revnosnost i nepristrasnost prilikom ocenjivanja. Veliki plus za Sega Sports i statistiku u ovoj igri!!!

Kao i uvek kada igrate TIF, vrhunac igranja je Sezona, ili igranje nekog od Nacionalnih kupova. Ovoga puta sezonu možete igrati sa bilo kojom ekipom iz - Argentine, Belgije, Brazila, Holandije, Engleske, Francuske, Nemačke,



Transferi

Prosto je neverovatno sa koliko igrača, njihovih karakteristika, i podataka o njima raspolazete u ovoj igri... Kao da igrate menadžersku igru. Ovoga puta da bi vam igranje bilo zanimljivije tu su i transferi. Transfer market radi non - stop, i omogućuje vam (ako pametno poslužete, i postizete dobre rezultate) da u ekipu koju vodite dovedete igrače koje volite (Boavista sa Olembeom, Torpom, Klompeom i ostalom "bandom" sigurno bolje zvuči nego kad su tu J. Silva, Rui Lima i ostali). Ova novost će u vaše sezone i kupove doneti mnogo emocija i kalkulacija... Uživate!



ciju ISS serijalu, a danas potpuno nov i svoj (na svoj način "opitčen"), TIF je delimično podbacio!!! Malo sam više očekivao u smeru poboljšanja motion - engine-a, možda su nešto više mogli da i po pitanju poboljšanja grafike ... Ali NE! Sega Sports je ostao dosledan svom prethodniku, i jedina poboljšanja u igri su potpuno update-ovani sastavi svih ekipa, i neverovatno pedantne statistike SVIH timova koji su u ign zastupljeni. Tako ćete igrajući sa Boavistom (koja je relativno anonimna, a kvalitetna ekipa) saznati da se Duda, koga znamo još sa ISS Club edition-a za PS, punim imenom i prezimenom zove

Career mode

Još jedna od stavki koje treba istaći je Career mod. Počinjete sa ekipom koja je potpuno anonimna u svetu fudbala!!! i sa njom krcite put kroz lige, kupove i sva ostala takmičenja. Počinjete u školskom dvorištu!!! a gde ćete završiti zavisi samo od vaše mašte!



Italije, Japana, Koreje!!!, Meksika!!!, Portugalije, Škotske, Španije ... i to nije sve. Naravno, tu su i nacionalni kupovi svih ovih liga, a kada završite u Competitions mod videćete da možete igrati i World cup, Euro cup, Africa cup... a ako vas zanima nešto drugo tu su i Timewarp Kup i Liga, gde ćete imati priliku u TIF igrati sa timovima i igračima koji su u proteklih pedesetak godina obeležili i ispisali istoriju modernog fudbala.

Izenađice vas prisustvo i ponašanje sudije na terenu, i po prvi put moguće je sudiju pogoditi loptom, srušiti ga, gurnuti ako vam se nalazi na putu ... Pogledajte reakcije i ponašanje golmana, i ponovo pohvalite Sega Sports! Tu je i 15 autentičnih stadiona širom sveta, i verovatno najbolji response (reagovanje igrača na vaše komande) u dosadašnjim simulacijama



fudbala. Eh, da nije te proklete grafike pomalo "kockastog" motion engine-a zna, možda se i to popravi, i eto konkurencije. Winning Eleven-u!

Od 1. septembra počeo je sa radom BEOSOFT KLUB!

PRIDRUŽI SE!



**Biti član Beosoft kluba, znači posedovati člansku kartu
(Standard, Silver ili Gold Privilege)**

sa kojom možete ostvariti razne pogodnosti. Kao što su:

-prilikom svake kupovine u Beosoftovim prodavnicama dobijate
poklon koji smo pripremili za taj mesec.

-besplatno dostavu knjiga svaka 2-3 meseca na kućnu adresu; -mogućnost sakupljanja bodova koji vam omogućavaju
popuste prilikom kupovine u Beosoftu (1.000 dinara i više).

-različite karte i knjige koje se neće nalaziti u slobodnoj prodaji; -pozivnice za razne Beosoft događaje
i još mnogo toga...

Ako želite na putovanju besplatno, postanete član
Beosoft kluba dovoljno je da:

-posetite bilo koju Beosoft prodavnicu; -posetite naš sajt www.beosoft.co.yu

-prijavite se na e-mail: club@beosoft.co.yu ili pošaljite svoju poštansku adresu:

011/30 45 700 i 011/30 45 701

i karticu časti Beosoft klubice poslati:

Beosoft klub
Beosoft klub
Beosoft klub



Beograd - Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701

Beograd - Svetogorska (Loje Ribara), 47, tel: 011/3222 606

Novi Sad - Miletićeva 36, tel: 021/ 617 038, 064/117 53 34

Gabik - T.C. Vavilon, I prikat, Gradiška ulaziste 88

PS2
PlayStation 2

Glavac	Konam Fudba	Ostale platforme
Završna medija	Game Cube	da
na činu	1 X-Box	da

1-4 igrača • Memorijalna karta • Vibracija • Analogni kontrola

7

8

10

9

95%

Mihailo Tešić

PRO EVOLUTION SOCCER 2

Koliko još puta je moguće da se dogodi ovo što se događa već... čekajte da se preračunamo... Winning Eleven od 2 do 6, ISS Pro, ISS Pro Evolution 1 i 2, Pro Evolution Soccer za PS2, (ISS-ove za PlayStation 2 ne računamo, jer to nikako nije ista igra, a kojekakve J Lige i club edition-takode ne mogu baš da se pohvale da su doneli ista novo u igrivosti)... Dakle, već deseti put se događa da KCET izbacuje novu fucu u gladne CD/DVD drajrove naših konzola, novu fucu koja je ista, a nekako bolja - ispeglanija, doteranija, sredenija, za taj procenat bliža savršenstvu (tj. onom što je maksimalan kvalitet za konzolu na kojoj se igra pojavila, u ovom slučaju PS2)

Po našim proračunima, bar deseti jubilarni fudbal koji iz Konamija na naše prostore stiže za Sonyjeve konzole, nadograđen je prilično

Winning Eleven 6 - uz jednu bitnu falinku koja se zove PAL tj. 50 Mhz, tj. "zašto mi se čini da je ovo nekako sporije (i stoga lošije) od Japanca?". (c)ta je tu je, živimo za trenutak kada će se neko u Konamiju dosetiti da ubaci opciju za odabir hercaže pre početka igre. Sada se okrenimo kvalitetima igrivosti, igrivost mi je svee.... Da, da, da, ako ste igrali PES ili WE 5 ili WE6, sve vam je jasno, znate komande - a ako ste u međuvremenu pretrpeli oštećenje mozga, pogledajte Practice Mode i sve će vam biti potanko objašnjeno, uz primere iz igre (iako bi bilo lepo da je i u tom delu Practice interaktivan umesto da samo gledate akciju i čitate tekst koji vam objašnjava komande - no, zato je tu sam Practice, koji je nadasve interaktivan, pa vi izvolite i VEŽBAJTE ono što ste pročitali). Dakle, komande su sasvim iste, dobro iskalibrisane i podešene, čak

FIFA 2003 vs. Pro Evolution Soccer 2

Ko je bolji, pitaju se mnogi (koji ne umeju da razlikuju svinju od bisera, ili već tako nekako)? Zanimljiv podatak: po prvi put se dogodilo da se ova dva fudbala pojave istog dana, čime je rivalitet podignut na novi nivo. Konami je pomerio unapred premijeru Pro Evolutiona, što je nateralo EA Sports na isti korak, tako da su ljubitelji fudbala i vlasnici PS2 imali veliku muku tog 30. oktobra. No, iako FIFA 2003 izgleda spektakularno, iako ima sjajan zvuk i prava imena igrača i timova, Pro Evolution Soccer 2 je uspeo da obezbedi mesto koje mu po pravu bolje igrivosti pripada: u ovom trenutku to je najprodavanija sportska simulacija Evrope.



primetno (za oštro profesionalno oko, he,he) u odnosu na svog evropskog prethodnika čije ime nosi (uz dodatak broja 2), a skoro je potpuno identičan svom japanskom pamjaku, igr

toliko da možete bez frke da uskočite u ovaj fudbal iz prethodnog PES-a ili WE 6. Prvi put još od ISS Pro 2 za PSOne (o'ladiću sa skraćenicama, obećavam) se dogodilo da odmah razguzimo "konjputera" na Normal nivou, i to sa sasvim nasumično odabranim timovima (u mom slučaju Bugarska protiv Norveške 3:0 i Slovenija protiv Finske 2:1 - naprej Zmajčeki!) Čak i na četvrtj zvezdici težine sve je išlo prilično OK (Čile je patio protiv Engleske sa više ne toliko brzim, ali i dalje munjevitim Owenom). Najteži nivo ipak ostavljamo za neko kasnije i iskusnije vreme. Dakle, kao i uvek, znate sve komande ali igracete ovu igru, igrati je i igrati, ne biste li počeli da provajljujete sve njene finese i forice, ne biste li na kraju postali veliki fudbalski mag

Vizuelni identitet igre je takođe gotovo identičan japanskoj verziji. Intro je sasvim isto ("Drugar ti si dečko pravi veliku buku deruće se po ulici ima da budeš velik čovek jednom imaš blato na licu koji blam šutiraš konzervu svuda oko mi ČEMO TE MI ČEMO TE ROKNU TI") kao i svi meniji i sve opcije - do sada smo se svi navikli na njihov tipično-budav dizajn - više ga ni ne primećujemo. Primetan novitet - KCET-ov ugovor o sponzorstvu s Umbrom (koji, ako se ne varam sponzorise reprezentaciju Crne Srbije, pardon, Srbije Gore), a Umbrovim imenom se diči i jedini pravi novitet u igri koji se nalazi u Practice Modu, a to su Umbro izazovi. Prilično složeno, iako ne verujem da ćete preterano vreme provesti uz njih, potrebno je izvesti razne pod-





taj izazov, otključaće vam se već neka tajna (tajni All-Star timovi i stadioni se otključavaju i kada završite svaki kup i ligu - prva stvar koju sam otključao je bio All-Star World Team... majko mila, da vidite te zverine). Svi nacionalni timovi i svi klubovi su isti kao i u WE6, mada je zanimljiv način na koji je Konami ovaj put zaobišao nedostatak licence na prava imena: svi klubovi se sada uglavnom zovu po pokrajini države u koji su smešteni (kao, što je recimo, Juve uvek bio Piemonte) - eto, sada ćete, kao što ste uz Japana naučili da prepoznajete zastave mnogih država, uz PES2 naučiti i ponešto o geografiji velikih evropskih zemalja. Male izmene nabolje je pretrpela Master liga - između 40 timova sada možete mnogo

realističnije i lakše birati i kupovati igrače. Grafički, PES2 je gotovo isti kao WE6 (primećujete li blagu repeticiju u tekstu?), mada ima još više animacija igrača, čime je postignuta dodatna divota i neverovatna realističnost igre (kladim se da ću i kroz 6 meseci videti neku animaciju pada igrača koju ranije nisam video) i face poznatih zvezda još malo više liče na pravu stvar. Zvuk u igri je sjajan (pogotovo s odabirom domaće publike, gostovanja ili derbija), čak je i muzika OK (ista ona blesava sintetizovana na koju smo navikli), a i komentatori su ostali debilni. No, nema veze - isključite ih. Šta više reći. Svi marš na virtuelno igralište Kao da moramo da vas teramo ■

... je oribanje između saobraćajnih
... opte što je više moguće u
... na pa ako skupite dovoljno
... te prvo mesto na rang-listi za



NABAVITE STARE BROJEVE ČASOPISA **boNus**



**POŽURITE JER STARIH BROJEVA
JE SVE MANJE!**

posetite nas na Internetu www.bonus.co.yu
Za brojeve koji vam nedostaju, javite nam se u redakciju i mi ćemo Vam ih poslati poštom!
telefoni redakcije 01 1340 77 12, 340 77 36

Platforma	Activision	Ostale platforme
Simulacija skoka	Game Cube	
vrsta medija	1 X-Box	
broj igara	1	

1-2 igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

7 9 9 8 89

Bratović Strahinja

TONY HAWK 4

Zaista je teško poverovati da je od prvog izdanja ove sada već legendarne igre prošlo samo tri godine. Te davne 1999. lansiran je jedan potpuno novi žanr do tada nepoznat široj igračkoj populaciji. Brevi su vremenom rasli i tako je čedo Activisiona stiglo i do svoje četvrte inkarnacije. Mnoge kompanije uvidevši koliki je uspeh ostvario ovaj serijal krenili su istim putem i počele da skupljaju mrvice ostale na stolu posle večere kralja. Sam Activision je lansirao još mnogo drugih arkadnih simulacija eksternih sportova, ali oni su iako daleko od neuspeha imali mnogo manji učinak od Tony-a. Čisto podsećanja radi, tu su

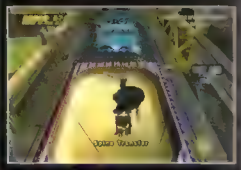
novi u četvorci, što već nismo videli u prethodnim nastavcima. Najvećim delom promenjen je Career Mod koji je sada doveden na jedan potpuno drugi nivo, koji je po mom mišljenju u mnogome unapredio samu igru i povećao odličnu atmosferu pri igranju. Kao i u odličnom Agressive Inline-u i Tony Hawk više nije ograničen sa dvominutnom vožnjom, što je bio slučaj u prethodnicima. Mape ćete od sada voziti vremenski neograničeni, imaćete dovoljno vremena da probate stazu da vidite interesantne lokacije i tek kada ste spremni aktivirate rešavanje nekog od ciljeva. Kako sad to? Pa tako što ćete pći nekom od mnogob-

Zvuk

Zvuci koji prate igru sa ostali skoro nepromenjeni i stiče se utisak da se na tom polju od trojke ništa nije promenilo. Standardni ambijentali kao što su razne sirene, glasovi, zvuk saobraćaja sve je to već videno, pardon čuto. Ali zato je muzika zvezda ovog naslova. Sa preko 30 pesama sound track igre je zaista neverovatna. Muzika obuhvata većinu pravaca uz koje ljudi širom sveta voze, pa će tu biti i HC-a i HIP HOP-a Skate Punk-a i svega ostalog, uz velike poput Iron Maiden-a, NWA-a i System of a Down. Jednostavno igra sadrži po nešto za svaki ukus. A tu su i dve pesme koje izdove sami skejteri. Pored toga dodata je i opcija uređivanja play liste tako da možete jednostavno isključiti one stvari koje nisu po vašem ukusu.



bile i simulacije snowboard-a, bajkinga kao i surf, sve ovo se manje ili više igralo (čitaj: prodavalo), ali je legendarni serijal najboljeg skejtera na planeti ostao dragulj na kruni Activision-a. Siguran sam da se pitate šta je to



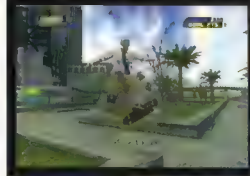
LIKOVI

Pro skejteri sa kojima možete voziti su manje više ostali isti, pored već sto puta pomenog tu su još i Cabalero, Mulin, Raynolds, Kembel, Elsa Steamer kao i Bob Burnquist koji se vratio, podsećam vas da ga nije bilo u trećem delu. Sami modeli skejtera su poboljšani, i pokreti su im mnogo realističniji, a tu je i sjajna opcija Customise koja vam dopušta da pored stvaranja skroz novog lika promenite izgled već postojećim tako da ih prilagodite svom ukusu. Svaki od igrača ima i svoje trikove po kojima je poznat, većina trikova su bili specijali, a sada su postali regularno oruđe ovih profesionalaca.

rojni prolaznika koji su označeni velikim strelicama iznad glava, pritiskanjem određenog dugmeta početećete priču sa tim likom, i onda će sat početi da otkucava vreme određeno za cilj koji ste startovali. Što se samih ciljeva tiče oni su manje više već viđeni i dobro poznati. Tu su naravno skupljanje za taj nivo određenog broja poena, naravno nezaobilazno spelovanje reči S-K-A-T-E kao i razna skupljan-

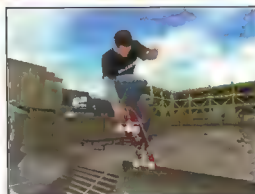


ja ili rušenja predmeta karatenskih za nov. Naravno tu su i razni zadaci koji uključuju grindovanje određenih šipki, gelande, slično. Od novina tu je spelovanje reči C-O-M-B-O i to radeći samo jedan vezani trik uz pomoć manuala, takođe postoje i zadaci koji uključuju osvajanje određenog broja poena radeći velik povezan trik. Kompletiranje ciljeva na nivoima donosiće vam poboljšanja vašeg junaka, nove trikove, speciale, keš kao i poene. Kada kompletirate 90 od ukupno 100 zadataka na nivoima, otključaćete Pro zadatke koji su posebno zanimljivi zbog toga što većinom poklapaju sa događajima i stvarima iz karijere skajtera sa kojim igrate. Tako će jedan od zadataka sa Tonyem biti da izvedete njegov



TRIKOVI

Trikovi su zaista mnogo uznapredovali. Većina specijala iz prethodnih delova je sada regularan trik, a sada su tu mesto njih potpuno novi i originalni specijali. Dodati je i mali detalj koji me je zaista oduševio, a to su slow motion specijali koji vam ostavljaju vremena da se divite triku koji ste izveli. Takođe, tu je i po meni najveći napredak ovog četvrtog nastavka, a to su takozvani Tweaked ili izmenjeni trikovi. Tako ćete ako više puta pritisnete kombinaciju tastera za određeni trik dobiti njegovu izmenjenu varijantu ili čak skroz novi trik. Ovim je broj mogućnosti kombinacija trikova u igri proširen do maksimuma. Za primer uzetko dvaput pritisnute kombinaciju za Stalefish kojom izvodite izmenjeni Stalefish, a ako dvaput pritisnete izmenjenu dobićete skroz nov trik Sacktap. Dodata je i jedna sjajna novina, a to je mogućnost hvatanja za zadnji deo vozila u pokretu što vam daje neverovatno ubrzanje koje možete iskoristiti za ogroman grind ili zaista BIG air. Jednostavno, THPS4 trikovi = najbolji do sada.

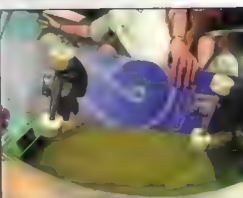


Čuveni skok sa jedne rampe na drugu uz određeni trik. Mnogi od zadataka u četvrtom izdanju biće problem čak i za iskusne veterane ovog serijala i nemojte se nadati da ćete igru završiti za dva sata, za to je ovaj put potrebno više, mnogo više. E, sad malo o parama. Po nivoima će lebdeti novčanice, baš kao što je to bio slučaj u dvojici. Skupljene pare ćete trošiti u skate shop-u za kupovinu novih dasaka i kupovinu raznih stvarčica, kao i za otključavanje skrivenih likova za koje će vam trebati i do \$100,000 pa će vas to zaista naterati da svaki nivo do piksela pročeljate u kešolovac stolu.



NIVOI

Kao i sve ostalo u igri i nivoi su pozamašno napredovali. Mnogo se radilo na samoj realističnosti na grafici i teksturama. Takođe nivoi su skoro dva puta veći nego pre, tako da se sada zaista možete izgubiti. Što se lokacija tiče postoje one prenešene iz realnog života, a to su na primer Kona skejt park baziran na pravom parku na Floridi, kao i San Francisco i njegove najpoznatije lokacije za skejt. Pored realnih tu su i izmišljeni nivoi poput Alkatraza. Osnovnih nivoa ima 9, a koliko ih ukupno ima zajedno sa skrivenim to zaista ne bih mogao da vam kažem, ostaje na vama pa proverite. Mogu još samo da dodam da su nivoi još jedna od sjajnih delova ove igre i ujedno i jedan od glavnih razloga zašto je morate probati.



Pored svega navedenog igra donosi i odličnu multiplayer podršku kako lokalnu tako i online, koja se odlikuje i nekim novitetima, kao što su na primer Combo Mambo ili takmičenje u najvećem povezanom triku ili Score Attack u kome je cilj dostići određeni broj poena pre protivnika. Moram da pomenem i to da je skate park editor poboljšan i da je sada tu mogućnost skidanja već napravljenih parkova sa neta kao i upload-ovanje vaših da bi drugi igrači širom sveta mogli u njima da uživaju. I šta drugo reći nego da je svima nama koji smo ovo ostvarenje pomno iščekivali, mukama došao kraj, i sada nam samo ostaje da iznova pobeđujemo sebe (ne, ne, nije kafa skejt je) i uživamo u umetnosti vožnje najpopularnije daske na svetu. I ne zaboravite **SKATE IS LIFE**

PS2
PlayStation.2Izdavač
amr
Vrsta medija
KoličinaEA
Sport
CD
1

Detalje platforme

Game Cube

X-Box

10 8 8 7

79%

1-4 igrača • Memorijalska karte • Vibracija • Analogni kontrola

Tutor

Igor Simić

NHL 2003

Sezona u NHL-u se već zahuktava, i bilo je pravo čudo što ovu igru nismo imali prilike da opišemo još u prošlom broju, no, bolje ikad nego nikad... I tako, NHL 2003 je pred nama. Ove godine Hašek je prestao da teroni protivnike svojim genjalnim odbranama, i otišao u zasluženu penziju, a društvo u hokejaškoj kući slavnih pravice mu i najveći hokejaš svih vremena, koji se ove sezone zvanično povukao - Vejn Grecki Dakle, dve legende hokeja rešile su da se "skrase", i ligu učinile malo zanimljivijom. Zamena za Haška u Detroit Red Wings ima Curtis Joseph "Zid" neće se tako dobro provesti kao njegov



prethodnik, jer je ekipa Detroita starija za godinu dana - Larionov preko 40, Aljerman 35, Hal preko 35... Sajna ekipa, ali vreme definitivno ne radi za njih. Videćemo šta nosi nova NHL sezona, ja bih pored "sponzora" iz Detroita izdvojio još Rendžerse (jer za njih navijam od malena), Pittsburgh (vratilo im se Mario Lemju) i Dalas (legija stranaca bi konačno mogla da proradi) kao favorite za osvajanje Stenli kupa.

Intro je potpuno "oškrbavljen", i svodi se na to da najveće zvezde NHL-a (Lemju, Grecki, Mesije, Sakić...) izgovore it's in the game! I to

Publika

Sigurno ćete primetiti i ovaj važan segment hokejaških utakmica. Publika je "pomalo" dvodimenzionalna, ali je jako bučna, reaguje na dešavanja na terenu, bodri vas, ubacuje predmete na teren, "loži" vas za vreme tuče... Izvanredno prenesena atmosfera sa NHL utakmica sigurno će uticati na to da ovu igru igrate još duže.



je sve!!! Oprostićemo Ea Sports-u zbog ovakvog introa, samo zbog činjenice da su u ign scene koje gledate u modu Credits možda čak i bolje od klasičnog intro-a, i prosto je neverovatno koliko je dobro akcija na ledu uklopljena u melodičnu Garage muziku koja je zastupljena u celoj igri. Veeelik plus za Ea Sports je potpuno autentična muzika za igru koju izvode Blindside, Default, Papa roach, The Fallout ... i možete je naći na disku sa muzikom iz igara - Ea Sports Trax!!!

Igru možete igrati u nekoliko modova, ali najzanimljiviji, i svakako, najprivlačniji za igranje, su Franchise i International. Turniri u



International modu su nešto što se teško može prepoznati, i nose jednu potpuno "blesavu" atmosferu - pa borite se za svoju zemlju! I PO PRVI PUT otkako igrat hokej posredstvom mašina, igrač kojeg napravite za može da bude Jugosloveni!!! Što u kasnijem igranju može da prouzrokuje vaše učešće u reprezentativnim aktivnostima našeg državnog tima - možete igrati hokej u Jugi, i protiv svih svetskih "Smekera" (možda će krekovana verzija doprineti da ne osetite ovo zadovoljstvo, ali... ovo je sjajno)!!!

NHL 2003 je što se tiče samih dešavanja na ledu, verovatno najkvalitetnija simulacija hokeja do sada. Nema onog "svemirskog letenja" po ledu, one ludo brze akcije od koje vas boli glava... Ne, sve je kao na pravom NHL utakmici - klizaš kontru, brz si; igrač u Short hand-u, lagano klizaš iza gola, trudeći se da igrač kome dodaješ ne bude pokniven protivničkim igračem. Šutevi igrača ovoga puta su dosta realni, i jedina moja zamerka na ovaj segment igre su One-timeri. Ponekad će pak poleteti neverovatnom brzinom u pravcu gola, a da situacija nikako ne liči na pravi hokejaški šut.

Fintriranje igrača, i kontrola paka su dovedene do tančina, i veoma će vas iznervirati kada ne možete protivniku da oduzmete pak, jer ga gradi, ili pak obradovati kada batica iz protivničke ekipe pruži štap u vašem pravcu i proleti, a golman zapeva - Projeće na moje ramee sleece ... Dobar hokej - NHL 2003, možda može i bolje, ali ... Sasvim dovoljno za kvalitetno igranje do sledećeg nastavka!

NHL Cards

Jako simpatičan mod koji će vam pomoći da vaši igrači igranju bolje, a da protivnici budu "rsmo", i otvoriće vam neke do sada nevidene "zezalice" - Sumo hokej? Lightning puck, Shooting mania? ... Ili kako bilo, dobri potezi se boduju poenima za koje kasnije kupujete kartice, koje vam pomažu - Cool.



SONY (PSone)

PlayStation

PS2

XBOX

Nintendo

NS Games

SEVERNA TRIBINA
STADIONA VOJVODINE
Novi Sad

- PRODAJA (konzola, igri, dodatna oprema)
- KOMPLETAN SERVIS
- UGRADNJA ČIPA

radno vreme:
10-20h

garancija
10 godina iskustva

tel: 021 58 058, 363 607; mob: 063 539 925

INTERNET

041 / 55 22 22

radno vreme se obračunava preko telefonskog računa (0.73 din/min u jeftinijoj tarifi, 15-17h i 21-07h, u skupoj tarifi cena se dvostruko povećava)

041 / 922 922

radno vreme se obračunava preko telefonskog računa (1.35 din/min u jeftinijoj tarifi, 15-17h i 21-07h, u skupoj tarifi cena se dvostruko povećava)

username: teleport

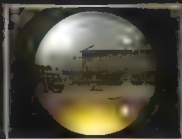
password: net

- bez otvaranja naloga
- bez podešavanja
- bez "krađe" vašeg vremena

- besplatan e-mail
- tehnička podrška
- mrežno igranje

Teleport

www.teleportgroup.net



Svim korakom sam se približavao dvojici stražara ispred stepenica. Još jednom sam napredovao šetir onako kako bi trebalo da ga napredovao muzičke grupe. Znao sam da ličim na neprijatelja, ali da li mi njegova odeća stoji? Napipao sam džepničar u džepu i bio spreman da opalim ako namamanje mrštenje stražara. Pogledali su na mene u borbi i osmehnuli se: "Pa gde si ti, Anguillo, znaš da don Anguillo ne voli da igra na muziku". Eh, kad bi samo znali da sam ja samo uz široke crvene stepenice i išao u sobu 18. Otvorio sam gitaru i naslućivao gitaru. U njoj je ležao sam gitaru Dragunov. Znao sam da imam još malo vremena. Anguillo sigurno neće me otkrenuo bez svog muzičara i tako u ovom limuzini. Prišao sam prozoru i pokušao pomerio zavesu. Veliki Don Dragunov spored limuzine i diskutovao sa mnom još bolje po mene. Bio mi je miran, ali mali prorez između zavesa. Svi sam nacišao i samo sam čekao da mi se otklanjanje ruke malo smiri. Nišan je bio tačno u predelu donovog čela. Pukao sam sekunde. Duboko sam udahnuo i približio prst obaraču. BUM! Njegovo beživotno telo se srušilo. Za trenutak sam zastao, a onda potrčao niz stepenice. Odmah pored izlaza je stajao dubretarski kamion. Uleteo sam i imao samo nekoliko vremena da odgem narandžastu kartu. Dok sam velikom brzinom išao ka autop-

utu proletelo mi je kroz glavu: "Kako je moguće da ga je ubio neko drugi??? Ma nema veze, za zanimaju me, važno je da ja dobijam svojih 500000 EUR".

Posle čitanja ovog pasusa 90 % čitalaca misli da sam ja lud. Ako se to naziva ludošću onda su svi koji su igrali Hitman 2 ljudi kao STRUJA. Neću da filozofiram, ova igra je dijamant koji smo sa

izazvao je dosta kontroverznih izjava, nije prošao toliko finansijski dobro. Time su programeri uvideli da nekih par sitnica, poput kamere i save-a (na njih su se odnosile glavne zamerke u prvom delu), mogu uništiti jednu sjajnu ideju i jedan zaista dobar TPS. I bacili su se na temeljan rad. Nastavak je igra koja je prebolela sve dečje bolesti prethodnika i kojoj prosto nema zamerke. Napravili su igru u kojoj možete biti i Rambo (mada je to zaista teško) i šunjalica. To je ono što će privući igrače. Ali, ono što je još važnije: Thiefolke igre više nisu rezervisane samo za PC. Dame i gospodo - Hitman 2 za PS2!

Priča počinje na Siciliji u jednom malom manastiru gde je naš junak (čelavi lookad sa Barcodeom na poljiku) našao utočište. On je sad miran čovek i pokušava da se pokaje za stvari koje je činio. Ali, pronalazi ga opasni veliki ruski baja/bos (naravno da je Rus, da je Amer ne bi bio veliki), koji ga spletom ucena i varki, a prvenstveno otmicom jednog od sveštenika crkve, tera da ponovo krene u action. Iako preko volje C47 i dalje je ipak ubica, samo što je sad tihi

ubica. Ponovo će obući svoje tamno odelo, iskopati zakopano oružje, nabaciti onaj čuveni pogled i postati... baja. Naš hero će se naći u svetu najvećih svetskih zavera, zlih narko-dilera i ostale belosvetske bagre. Imaće prilike da se



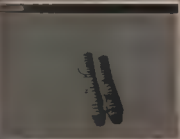
pravom duго čekali, igra pored koje ćete provesti 20-30 sati bespoštudnog maltretiranja džojstika, igra koja menja granice igranja na PS2. Fenomenalno, ali da krenemo od početka (kao i obično). Prvi deo koji je u verziji za PC,





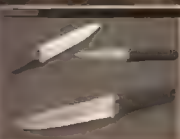
Najvratrenija oružja

... i još neki za davljenje/svileni
... i mnogo efikasno, tih
... i ne baš tako oružje kojim ćete



... došlo svojih ubojstava
... i mnogo tragove tako da ga
... i nepredviđeni ubojice što
... i metlom u prostoriji
... i metli meči sa leđa i obav
... i daviti. Zatim ukloniti

... krenete da sekatete
... i sam se naravno. Za nož



... i samo što
... i metlom u javu mrlju
... i ništa samo
... i objašnjavate

... i iliti za kavu
... i USP sa prigrizakom,



... i tajne agente. Bejtni
... i vam pomoći da ik-
... i manju priču (u di-
... i je), a da za to ne
... i tvu gad. Ili je ta
... i podrazumeva

... i Eagle 50 AE. Ili treba da
... i još nešto? Možda i ka za

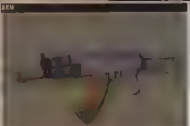


... i Eagle 50 AE. Ili treba da
... i još nešto? Možda i ka za

... i Plus - velika probojna moć
... i zid kao sir), jedan metak bilo
... i trup je dovoljan. Minus -
... i mekši šaržer, slaba preciznost. By
... i the way, ovaj izraelski izum je
... i nedavno proglašen za najomiljeniji
... i pistoli u svih CS igricama.

MP5 - i srpskoj - **hekler.** Tu se
... i sve zna. Koriste ga čak (čak i!) i
... i masi specijal. Veoma precizan, ne
... i rasipa, ima dovoljno metaka, ma
... i čudo jedno za grupe sukobe. Ako
... i ste iole dobar strelac glave će
... i padati samo tako.

Automat Kalashnikov 47 - iako je o
... i u uglavnom sve



... i receno ja moram da vam ka-
... i u Hitmanu 2 (ukoliko ne želite na
... i Rambo stil) biti preterano koris-
... i ita, kalas skoro u svakoj misiji. Za
... i njega jednostavno ne mogu da
... i nadem manu. Oni verovatno moru

M9 sniper - Barrett.
... i čudo oružje, i najsvetiji svetski
... i zum, poše tople vode i moca. Ovaj



... i ne samo što ubija, već se
... i može iskoristiti za zaostavljanje
... i boji. Ja ne znam šta on ispaljuje
... i rakete valjda), ali ako ispalite
... i metak (?) u vozilo, teško onome ko
... i sedi u njemu. Domet - 1800m. Da,
... i da, 1800m. Možete da gadate sa
... i jednog na drugi kraj grada sa ovim
... i čudom.

Dragunov - Car, jetin, a fin snaj-
... i per.

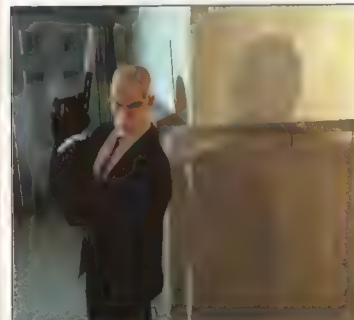
Hloroform - Ahhaaaaa, to smo
... i čekali, sada možete da budete i
... i humani. Ne morate da ubijate neke
... i stražare, već možete da ih i
... i uspavljujete. Upotreba - isto kao i
... i za žicu.



... i pencom čučete tihi chill-out, onako taman za pucanj. Zvukovi su
... i odrađeni sa velikim trudom i nisu zapostavljeni niti urađeni na brz-
... i inu. Zvukovi oružja su verno preneti iz stvarnosti i zaista je sve tu da
... i atmosferu podigne na najviši nivo. Glasovi junaka se savršeno uka-
... i paju u priču. Sicilijanac govori kao sicilijanac, hitman govori onako
... i mračno kako bi jedan hitman trebao da govori. Svi delovi slagalice
... i su sklopili. Sve je spremno za višednevno sedenje ispred vašeg
... i verna PS2



Hitman 2 je jedna izvanredna igra koju nikako ne bi trebalo pro-
... i pustiti. Jednostavno, igra skoro da nema manu. Jedino što ima kraj,
... i ali pošto postoje 3 nivoa težine otvorene su mogućnosti za dugo-
... i trajnije igranje. Još samo da pomenem da su kontrole standardne za
... i PS2 FPS-ove i da sa njima nećete imati problema. Možete igrati i u
... i prvom licu što ovu igru čini još razarajom. Dakle, naoružajte str-
... i pljenjem i spremite se za jedinstveno iskustvo igranja Hitmana 2 na
... i PS2. ■



TIME SPLITTERS 2



P prvi deo igre se pojavio u verziji za PlayStation 2 krajem 2000. godine. Na njemu su radili Free Radical Design, grupa momaka koji su otišli iz Rare-a, koji iza sebe imaju legendarni GoldenEye 007 za Nintendo 64. I dok je multiplayer mod dokazao svoje kvalitete u igraonicama sa PS2, single player mod je bio dosta tanak. Razvojni tim je javno priznao da su zbrzili ovaj mod igre iz razloga da bi se pojavili na tržištu na vreme za Božić 2000. godine. Najveća razlika između prvog i drugog dela se upravo ogleda u ovom segmentu igre. Story mod je dobro nagojen i čak je ubačen Story Coop mod u kojem dva igrača zajedno mogu prelaзити igru. Priča nije ništa posebno, reč je o tome da su zli TimeSplittersi rasuli hrpu Vrmskih Kristala na raznim mestima i vremenskim razdobljima u ljudskoj istoriji, a vi ih morate

sakupiti tako što ćete pozajmiti fizičku formu određene osobe u svakom razdoblju. Na primer u Čikagu 1932. godine uzimate obličje bivšeg pandura koji se vratio da sredi račune sa mafijaškim gazdom, a u astečkim ruinama 1920. godine postajete stari, vitalni istraživač itd.

Svaki od nivoa u igri ima veliku i raznovrsnu listu zadataka koje morate odraditi. Neke od njih dobijate na početku nivoa, dok se drugi naknadno pojavljuju tokom misije. U Čikagu pucnjevima bušite rupe u buncima viskija, u Notr Damu 1895. godine spasavate prsate dame od zombija, a u Atom





tanku liniju između vrlo teške igre i neprihvatljivo teške igre.

The PlayStation 2 verzija TS2 je trebalo da sadrži opciju online igranja, ali su Free Radical izbacili tu opciju nekih 6 nedelja pre datuma izlaska igre i time naravno razočarali mnogobrojne vlasnike ove konzole tim potezom. Sa obzirom da je nama još uvek svejedno po ovom pitanju mi se nećemo žaliti. Bitno je da postoji podrška za mrežno igranje koja omogućava povezivanje više dvojkli putem iLinka ili Network Adaptera. Igra u mreži konzola povezanih na ovaj način (u malom broju igraonica koje imaju PS2 a ne PC) je nevideno iskustvo.

MapMaker mod je poboljšan drastično u odnosu na prvi deo kao i story mod. Sada imamo mnogo, mnogo više delova kojima možemo konstruisati, a svoje nivoe možete kreirati čak i uz pomoć point-and-click programskog jezika. Naravno, ne očekujte da ćete tim putem postići rezultate kao što su gotovi nivoli u igri ali ipak možete uživati u pokušajima. Ovo i inače predstavlja bolnu tačku construction kitova na konzolama u poređenju sa alatima za modifikaciju nivoa u PC igrama - nikada nisu bili dovoljno moćni da bi vaši rezultati u konačnom skor u bili egal sa onima koji su već ugrađeni u igru.

Time Splitters 2 sadrži vrlo glatku animaciju od već standardnih 60 frejmova u sekundi ali iako igra ima svoj živopisni crtani stil, očigledno je da su programeri žrtvovali detalje u cilju postizanja takve brzine. Teksture postaju muljave izbliza, a zaobljene površine to baš i nisu. Igra bez sumnje izgleda fino, ali isto tako i pomalo šljinto zbog nešto manjeg broja poligona. Što

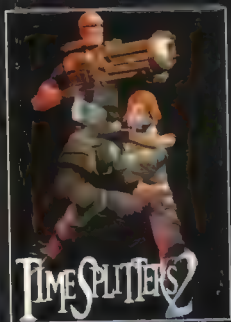
...sto samo jedan checkpoint pa ...te najveći nivo težine nećete se ... Programeri su često gazili



Modovi

Arade League je kolekcija od 45 deathmatcheva različitog tipa, dok je Challenge niz od 20 i više ravnih zadataka tipa Glass Smash, Belhead the Undead i Banana Champ. Ove mini nivoe morate završiti da bi otključali većinu skrivenih detalja u igri, uključujući neverovatnih 126 igrih nivoa, ali neki od nivoa, kao na primer nivoli koji predstavljaju parodiju na nivoe iz prvog dela igre, su prosto smešni koliko su apsurdno teški. Smešno je čak i pokušati objasniti ih jer ako nemate vanzemaljske reflekske, nikakva pisana uputstva vam ne mogu pomoći da ih pređete. Glasine koje se kreću po Internetu kažu da čak i Sonijev tim vrhunskih igračestera igara nije mogao da završi neke delove igre. Ali ako među vama dragi čitaoci ima onih koji sebe smatraju nadljudski veštima, i pobrinite se kao takvi, kontaktirajte redakciju pa ćemo nekako naći način da upotrebimo te vaše super talente.

Arade Custom je multiplayer mod TimeSplittersa, 2, i realno predstavlja najbolji deathmatch mod na PlayStationu 2. Sa 16 tipova igara, 16 arena, već pomenutih 126 likova, brdom opcija (skor limit, one-shot kills, hendikep, power upovi...), ogromnim izborom naoružanja i vrhunski glatkim frejm rejtom, pranje ne zmanjuje su više manji frejm ubace.



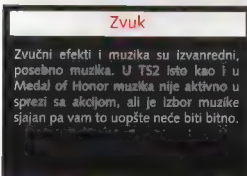


se mene biće UVEK pristajano na ovu varijantu, jer za razliku od igara na PC-ju mi na konzolama nemamo izbor parametara kojima bi odredili šta tačno želimo da vidimo na ekranu i po koju cenu. Kad je već tako, onda je mnogo bolje da autori igre naprave taj izbor za nas na najbolji mogući način a taj je - NIKAKO NE ŽRTVOVATI BRZINU ZAJEDNO PAR DETALJA!



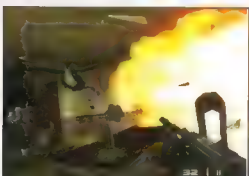
Priča u Time Splittersu 2 ima nešto što do sada niste imali prilike da vidite u konzolarnom FPS - smisao za humor. Tn misije u single player deathmatchevima su umešne parodije na Half-Life, Turok i Red Faction, dok su mnogi nivoi nazvani izvrnutim naslovima poznatih fraza kao na primer "Hit Me Baby One Morgue Time". Sjajno, sjajno.

TimeSplitters 2 će sigurno ponovo uzeti prvu poziciju na top listi konzolarnih multiplayer FPS-ova, sa iznenađujuće velikom dozom single player akcije. Nedostatak online igranja nama još uvek nije bitan, a posebno što e s r z igre vrhunski odrađena. Kako god, TimeSplitters 2 je vrhunska igra i prav izbor za svakog ljubitelja FPS koji želi još izazova.



Zvuk

Zvučni efekti i muzika su izvanredni, posebno muzika. U TS2 isto kao i u Medal of Honor muzika nije aktivno u sprezi sa akcijom, ali je izbor muzike sjajan pa vam to uopšte neće biti bitno.



**ISTE IGRE, DRUGI
DOŽIVLJAJ**
PLAYSTATION 2 IGRAONICA
TURNIR
WINNING ELEVEN 6
8. DECEMBAR!

**SONY
GAME WORLD**

KUMANOVSKA 14 TEL. 011 444 66 06 i 32 25 518

žanr
Vrsta medija
Količina

Agetec
Akcionska arkada
CD
2

Ostale platforme
Game Cube
X-Box
da

7 8 7 6

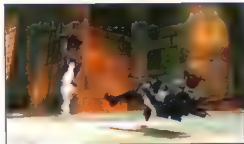
74%

1 igra • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

Memorijska karta

BLOOD RAYNE

Dobro, volite akcione avanture? Volite li akcione avanture sa podžanrom u kojima krv pršti i šiklja na vas? Jeste li toliko zarazne da vas mogu dnevni obaveze? Ako ste na pravom mestu (ne morate biti), pre nego li počnem sa daljim detaljima, kažem da su igre ovog tipa uvek bile popularne kod nas, zato što su vam dale od svakog po nešto da ponude i može ih biti mnogo. U svakoj horor akciji, i ovoga puta, imate prilike da pored klasičnog zombija (zombija) rešavate zagonetke koje su tu čisto da vas zabave. A sada se sigurno pitate kakva je priroda preterivanja, kažem vam da je to. Koliko je zarazna svedoči to što sam igrao dok se redakcija nije pojavila. Molim te, daj mi memon (memoriju), a da je kolega Šaki sve



tvitvike ćete imati razne mutirane zveri, od standardnih zombija preko naoružanih koji su veoma neugodni, do ogromnih džinovskih pauka. Na početku ćete za oružje imati samo vaše kung-fu veštine, a kasnije razna efikasna vatrena oružja.

Oružja koja inače možete koristiti u paru, upotrebljavajte u borbi sa paucima, jer se zombija možete rešiti na krajnje ekstravagantan način. Naime, dogodi mi se trebalo da provalim kako da nađem način da se izlećim u krznim situacijama, dok nisam otkrio da Rayne ima dugački kanap koji baca na žrtvu, privuče je k sebi i sisajući joj krv, istovremeno dopunjava svoju energiju i ubija žrtvu. Dakle, ako ste puni energije štedite vaše protivnike, jer oni predstavljaju vaše energetske rezerve.

Zagonetke su tipa idete iz tačke A da uzmete predmet u tački B, da biste ga iskoristili u tački C, i tako redom. Da biste uspešno završili određeni nivo pomoći će vam radar, na kome su jasno predstavljene lokacije svih bitnih objekata. U zavisnosti koliko protivnika ubijete, skala "Blood Rayne" će sve više rasti, a kada se napuni pritisakom na trougao je aktivirate. Slika će se zamuti i tada naša vampirka postaje neranjiva.

Pored toga što je neranjiva mnogo je smrtonosnija, jer u ovom stanju na raspolaganje ima znatno veći spektar veština koje inače ne možete upotrebiti u normalnom stanju. Ova NADMOC traje svega nekoliko sekundi, tako da vam ja savetujem da je čuvate za sušete sa bosovima. Sigurno ste već shvatili da je cilj svakog nivoa spasiti i osloboditi se preživele, što ni malo nije lako, jer su svi oni zarobljeni na skrivenim mestima, ali Bože moj, kakva bi to bila igra u kojoj bi sve bilo tako jednostavno. Svi nivoi su mračni i dosta jezivi, u to ćete se uveriti kada budete prolazili pored groblja, starih i oronulih napuštenih kuća, zatim pored ogromnih vodenih močvara i drugih lokacija od kojih će vam se dići kosa na glavi. Kad već spomenuh vodu, da kažem i to da je ona

Bosovi

Na kraju svakog nivoa čeka vas po jedan boss, koji je ujedno poslednji zadatak nivoa. Početni bosovi su laki, ali već oni od 10-tog nivoa pa na više su dosta kompleksni. Većina bosova su u stvari ogromne sluzave grude koje ispuštaju pauke u neograničenim količinama. Cilj je, kao što ste pretpostavili, uništiti tu ogromnu masu koja ih stalno proizvodi. Tada do izražaja dolazi pomenuti Blood Rayne, jer ukoliko ste s njim vešti i znate ga koristiti, bosovi će za vas predstavljati stvar rutine i meso koje stomak želi. gr.8 zv.8 ig.9 tr.9 uk.84% žanr: akcija sistem: pal izdavač: vivendi vibracija podrška: 1 igrač • memorijska kartica



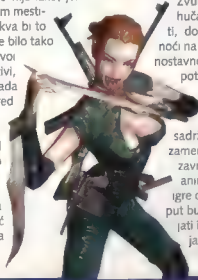
svuda oko vas. Neki nivoi će zahtevati da preko vode stignete do zadatog objekta, ali što je u tome što ona ima negativno dejstvo na vas tj. budete li u nju zakoračili (a morate, jer naša Rayne ne može da leti) postepeno ćete gubiti energiju, što znači da morate neprekidno skakati dok ste u njoj. Sa tehnološke strane gledano, igra je grafički ispod očekivanog nivoa, jer mislim da je moglo mnogo bolje, konkretno pre svega mislim na vodu, jer kada je detalj toliko zastupljen, realno je očekivati da bude mnogo bolje urađen. Ostali efekti kao npr. izvori svetlosti tj. mesečina koja obavija selo su sasvim u redu.

Zvučni efekti npr. zavijanje vukova, hućanje sova, fujkanje vetra i ostali efekti, doprinose doživljaju mračne atmosfere noći na visokom nivou. Kontrole su toliko jednostavne, da vam nikakvo navikavanje nije potrebno. Kamera je fokusirana iza leđa lika kojeg vodite i možete je po potrebi rotirati desnom palcom. I pored toga što je igra na 2 CD-a i sadrži nekih 20-tak nivoa, izneo bih zamerku na njenu dužinu. Igru možete završiti za nekih 5-6 sat, (uključujući sve animacije) što nije baš karakteristično za igre ovog tipa. Ali nema veze, kada je jedan put budete završili sigurno će vam predstavljati izazov da opet isprobate još nekog zombija. Pa vampir ste ljudi!



me gadau me urlao i stenjaod

naš glavni lik je ni manje ni više nego vampir odnosno vampirka zvana Rayne. Ona je iskoreni zlo iz sela, vrati se u njega preživele, ukoliko ih naravno ne pomažu joj pomoći starijeg vampira po imenu Myrice, koja je u ovom malom treningu objasnila osnovne detalje i naučila osnovne pokrete koje ćete koristiti. A naša Rayne će moći da se kreće po krovovima, surfuje na vodi i da vam priča, ukoliko vam to bude po meni najzgodnije i femu govorim. Za pro-



Izdavač:
Žanr:
Mesta medija
Kategorija

Disney
Platforma
CD
1 x Box

Detale platforme

Game Cube
1 x Box

4

7

8

8

74

1 igrao • Memorijne karte • Vibracije • Analogni kontroler

autor:

Miloš Marković

DISNEY'S PK

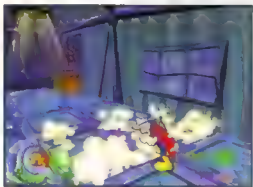
Moram priznati sam zaista bio maksimalno zbunjen kada sam za opis dobio ovu igru. PK u naslovu i da je igra potpisao Dizni. Zabuna je nastala onda kada sam shvatio da ni jedna igra do sada nije izašla a da se pre toga nije pojavila istoimena crtana serija ili dugometražni film. Kada sam malo dublje zaronio u igru shvatio sam da je to u stvari Donald Duck koji je postao Supheroj u misiji spasavanja sveta.

Za one sa slabijim pamćenjem, ovo nije prva igra sa Pajom u glavnoj ulozi kao super heroja. Još dok je Sega Mega Drive2 vladao beše jedna igra po imenu Donald Duck Cold Shadow (negde se zvala i Mau Mallard). Ona je pokazala koliko je u stvari Paja mistiozan lik u celom Pajovom gradu, i koliko voli senke. Onaj ko je mao originalan kertridž sa igrom, mogao je da nađe u knjižici priču o Cold Shadowu.

Sam gameplay je vrlo prost i neće zadavati ni malo problema, a vreme potrebno za uhođavanje je minimalno. Poenta je da nišanje, pucate i streľujete u isto vreme. Protivnika ima pregršt, a osim što se razlikuju po veličini, razlikuju se i po snazi i maksimalnom broju energetskih poena. Većina "duela" zauzima svoje mesto u manjim prostorijama, dok se borba sa bossovima odvija u velikim salama ili na otvorenom prostoru. Najveći nedostatak

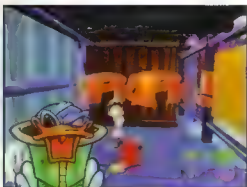


gameplaya je AI rutina protivnika. Moram priznati da sam u drugim platformskim igrama video mnogo bolju urađenu inteligenciju. Doduše, snažniji protivnici će junšati na vas bez imalo milosti, dok će neki jednostavno čekati da vi prvi pripucate, oni da dodžuju, pa tek onda na vas pripucaju. Ali je jedan vrlo prost algoritam, koji je viđen u primitivnijim platformama koje se nisu baš proslavile. Ali da se kvalitet nadoknađuje kvantitetom, te stoji. Jednostavno protivnika će biti na svakom koraku i to u zavidnim količinama. Što se tiče samog elementa platformske igre, on je vrlo prost i jednostavan. Naime, nivoi su vrlo linearni, a malo iskusniji igrači će moći lako da provali šta će dalje da se desi. Zagonetke jesu prisutne, ali u malom broju. One se svode na



DVD verzija

Ukoliko imate DVD verziju a.k.a. original CD, moći ćete da uživate u divnoj muzici i mogućnošću odabira jednog od čak 5 jezika, pri čemu svi glasovi u igri bivaју promenjeni na taj jezik. U ponudi su: engleski, italijanski, francuski, nemački i španski. Na žalost, piratizacija nije toliko savršena, pa zbog prepakivanja sa DVD medija na drugi, nama običnim smrtnicima koji igru dobijaju na CD-u jedini jezik je italijanski sa svim menjima na engleskom. Ovom prilikom apekujemo na pirate širom sveta da usavrše ovu tehniku, i nama Srbima omoguće igranje sa punim mogućnostima.

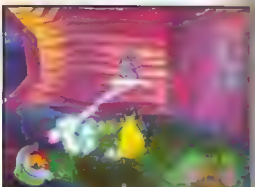


pronalaženje ključa koji otvara vrata iza kojih se nalazi poluga koja otvara druga vrata. Svedjedno, znate o čemu pričam. Ali moram spomenuti da mali deo odlične atmosfere koju je imao Cold Shadow i ovde zadržan. Verovali ili ne. Moram priznati da sam se s vremenom na vreme uživao u igru, i vodio računa o tome da me neko ne ubije, i bio sam napat.

Moram priznati


Zabuna

Do zabune je došlo na sledeći način: igra je razvijana u Ubi Soft Italy. Donald Duck je Paja patak. Na žalost nisam poznavao italijanskog jezika, i ne znam kako se zove Paja Patak, ali verujem da su mu inicijali PK. Pun naziv igre preveden na čist engleski bi bio "Disney's PK: Out of the Shadows". E, sad kako ne bi odmah u naslov stavili DD, i da bi privukli najveći broj su ostali PK.



da sam po pitanju vizuelnog izgleda i zadovoljan i ne. Naime, model glavnog lika, tj. Paje, je na zavidnom nivou, kao i ostali protivnici. Ali pogledajte kolorit, pogledajte pozadine. Nekako mi ne odaje utisak Diznija, a kamo UBI softa koji se na tržištu proslavio sa svojim platformskim igrama. Jednostavno, sve ostalo je utisak nedovršenog. Ali da sada sve nije ispalo crno, moram napomenuti da je vizuelno zadovoljilo iznad prosečnih zahteva. Dakle, ako vam ne smeta previše tamnih pozadina onda ćete uživati. Što se tiče zvuka i muzike, oni su ok. ■

$\frac{d}{dt} \left(\frac{1}{2} m v^2 + U(r) \right) = 0$



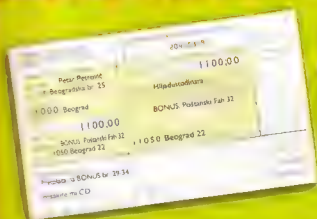
456-02-1 : 10/10/10
10/10/10 : 10/10/10

GL SOFT

JOHN FAVRE REYNOLDS AVE SANDRKA 107

01/1693-700 WWW.GLSOFT.CO.VN RADNINI DANIMA 12-20th, SUBOTOM 10-17th

**PRETPLATITE SE NA
ČASOPIS *bonus***



Izvršite uplatu na salteru pošte i Bonus će početi da vam stiže na kućnu adresu, pre izlaska na kioske, bez daljih PTT troškova.

posetite

www.bonus.co.yu

550 - 3 brojs + A1 poster Late Croi

1100 - 6 brzoje+CD po 1200+41 posiel Late Clon

2050 - 11 brojeva+2 GD po izbornu+41 postelj. Late Cret.

TELHONH HULAKHOG 011 340 77 12 340 77 36

zda
lanc
vrsta
medija
A-1000

Infogrames
Akcija
CD
1

Detale platforme
Game Cube
X-Box
da

7 9 5 7 75

1 igrač • Memorijška karta • Vibracija • Analogne kontrole

Miroslav Đorđević

SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS

Jedan od najpopularnijih stripških superjunaka, Superman, je najzad dobio svoju prvu pristojnu video igru. Iako su se mnoga deca svojevretno debelo ložila na ovog danas pomalo zaboravljenog crtanog lika, ja iskreno mogu reći da ga ama baš nikada nisam nešto preterano gočio i uopšte ne znam kako je jedna ovakva dečija igra na kraju završila kod mene, ali eto - šta je tu je. Bez obzira na



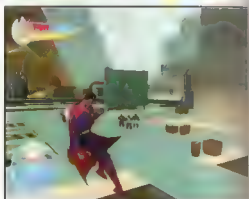
to koliko se meni dopala (a nešto baš preterano i nije) da je nesumnjivo izuzetno kvalitetna i zaslužuje pozitivnu kritiku koju će od mene u daljem tekstu pretežno i dobiti. Pa, da počnemo

Onu osnovnu priču o tome kako je Superman kao mali pao sa druge planete i kako je zbog toga na ovoj našoj Zemlji znatno fizički superorniji od svih ostalih - pretpostavljam kako već svi znate, pa ću zato odmah preći na zaplet iz



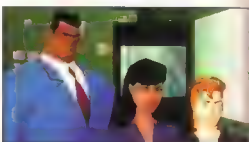
igre. Istaknuti naučnici širom Metropolis jednog za drugim bivaju kidnapovani od strane zlog multimilionera Lex Luthor-a koji sprema zaveru protiv Supermena kako bi ga jednom zauvek uklonio i nesmetano zavladao svetom. U tome mu pomaže i Darkseid koji je stvoro čitavu armiju Inter-Bot robota pod vodstvom super-kiborga Metallo-a (izuzetno originalan naziv... prim. aut.) Vama je normalno cilj da ih zaustavite, povratite stanovnicima Metropolisu spokojan san

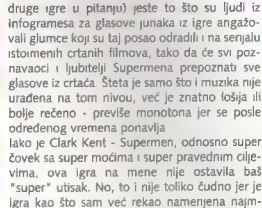
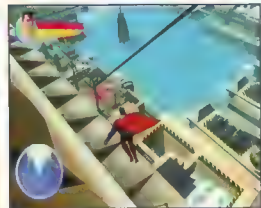
Čuveni crveno-plavi kostim sa velikim S na grudima je ponovo u akciji. Supermena treba provesti kroz mnoštvo raznovrsnih 3D nivoa kako bi svet još jedanput bio spašen. No, pre nego što se upustite u jedan tako "opasan" zadatak potrebno je da se prvo dobro upoznate sa komandama kako biste do maksimuma iskoristili sve Supermenove nadljudske moći. Kontrole su po meni pretrpane i ima ih bespotrebno mnogo. Iako je u osnovi ispravna namera programera da tolikim brojem izvodljivih poteza poboljšaju upravljanje našim junakom, mislim da sa tim ovde preterano i upravljanje je postalo zbunjujuće. Na primer, samo pomoću X tastera u kombinaciji sa digitalnim padom i drugim tasterima dobija se šest-sedam potpuno različitih poteza - od najobičnijeg udaranja, preko podizanja predmeta, bacanja istih, čupanja svega i svačega, pa do ošamućivanja i šamaranja protivnika. Šta da vam kažem - ovakve kontrole ne pamtim još od igranja Populosa na PlayStation-u, koji je za one koji to inače ne znaju - strategija, pa mu se ponešto i da oprostiti. Nisam baš siguran da će ciljna grupa igrača ovog ostvarenja, a to su pre svega namjaci, imati dovoljno strpljenja da krote Supermena. No, ukoliko preporučuju te početne teškoće, uživancija im je apsolutno zagarantovana. Igra poseduje fenomenalnu grafiku koja je u potpunosti u fazonu crtanog filma i to u toj meri da ukoliko neko ude u sobu dok se igrate i pogleda na televizor, može mu se lako učiniti da gledate pravi crtani film, a ne da igrate igricu. Sam Superman je napravljen uz korišćenje mnoštva poligona i izgleda sjajno, kao i svi ostali likovi. Dizajn pozadina je možda malčko lošiji, jer su



one znatno blede i monotone (sa malo detalja), ali ipak sveukupno ostavljaju pozitivan utisak. Vidljiva granica se nalazi izuzetno daleko tako da su nivoi sasvim pregledni i uopšte nije teško u njima se orijentisati. U tome vam dodatno pomaže i izuzetno koristan radar na kome su ucrtani svi vaši neprijatelji na nivou položaja talaca ukoliko vam je u misiji zadat da ih spašavate, kao i otprilike skicirani položaji skrivenih prostorija.

Supermenu se na putu do Metalloa, Darkseida i Lex Luthor-a, nalaze nebrojene horde Inter-Bot robota koje je potrebno tamaniti i tamaniti, kako biste igru prveli kraju. Ujedno oni su





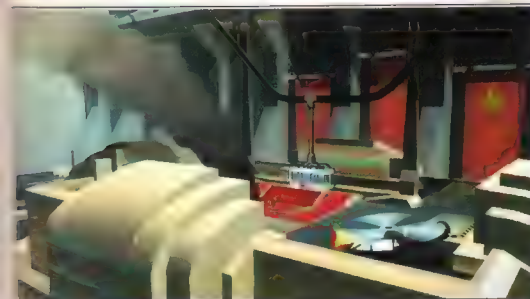
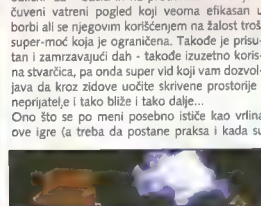
...bp neprijatelja koji ćete tokom igranja sre-
...sto vremenom postaje malo monotono.
...tan razlog za to jeste njihovo umobolno
...enje koje je bez ikakve logike i smisla,
...ad čak i samoubilački nastrojeno. Zadaci
...u Supermenu zadati su prilično uobičajeni
...ovakav tip igara. Često je potrebno juriti i
...nekoga, beskraino uništavati robote,
...sno osloboditi i na sigurno odvesti
...ne taoce zatočene od strane Metallo-
...trupa. Kako biste sve to što bezbolnije
...tu je već pomenut širok dijapazon
...ta koje možete koristiti. Najvažnije od svih

je letenje sa kojim morate biti u potpunosti
upoznati ukoliko mislite da se ravnopravno
nosite sa svim tim robotima. Superman može da
lebdii u vazduhu, leti normalno i super brzo i po
potrebi ponire, odnosno naglo se uzdigne na
nebeske visine. Ukoliko sve ovo dobro savla-
date ne bi trebalo da imate vaćih problema sa
izbegavanjem neprijateljske vatre sa zemlje.
Takođe možete zahvaljujući Supermenovoj
super-snazi podizati i prenositi i ogromne pre-
mete kao što je na primer autobus koji stoji na
ivici mosta i treba ga odneti na sigurno, kao i
znatno sitnije kutije, kante i burice koji su
odlični za "baciti-ih-na-protivnika". Tu je i
čuveini vatreni pogled koji veoma efikasan u
borbi ali se njegovim korišćenjem na žalost troši
super-moć koja je ograničena. Takođe je prisu-
tan i zamiravajući dah - takođe izuzetno koris-
na stvarčica, pa onda super vid koji vam dozvol-
java da kroz zidove uočite skrivene prostorije i
neprijatelje i tako bliže i tako dalje...

Ono što se po meni posebno ističe kao vrlina
ove igre (a treba da postane praksa i kada su

druge igre u pitanju) jeste to što su ljudi iz
infogramesa za glasove junaka iz igre angažo-
vali glumce koji su taj posao odradili i na serijalu
istomenih crtanih filmova, tako da će svi poz-
navaoi i ljubitelji Supermena prepoznati sve
glasove iz crtača. Šteta je samo što i muzika nije
uradana na tom nivou, već je znatno lošija ili
bolje rečeno - previše monotona jer se posle
određenog vremena ponavlja

Iako je Clark Kent - Supermen, odnosno super
čovek sa super moćima i super pravednim cilje-
vima, ova igra na mene nije ostavila baš
"super" utisak. No, to i nije toliko čudno jer je
igra kao što sam već rekao namenjena najmla-
dima (i sve mi se više čini isključivo
najmladima) kojima je mogu i preporučiti.
Nama ostalima će svakako bolje leći nešto
ozbiljnije. ■





aparati, igre, prateća oprema...
stigao je Mesija - čip za PS2, a uz njega:

Bak

- Metal Gear Solid 2
- Ace Combat 4
- Silent Hill 2
- Max Payne
- Final Fantasy 10

prazni CDR (noname, TDK, Verbatim...)

011/477-132

063/239-352

MEGA POSTER: THE TWO TOWERS GAMER SADA NA 116 STRANA

The GaMe®

PRVI JUGOSLOVENSKI MASA ZA PC IGRE



IGRALI SMO CELU IGRU

100 % PC • od sada na 116 strana + mega poster

Exclusive:

Posetili smo EA Pacific • (C&C Generals)

Igrali smo do kraja Unreal 2

Najove:

Colin McRae 3 PC • Mece
Griffin: Bounty Hunter

Reviews:

Age of Mythology

Mech Warrior 4 Mercenaries Towers

Od sada možete
naručiti i CD izdanje
časopisa The Gamer Plus

**Broj 47 na kioscima
28. XI 2002.**

Potražite ga na kioscima blizu vas,
kod kolportera i u boljim CD klubovima



The GaMe®

GaMe® Broj 47

CENA: 190 din + 10% PDV

ISSN 1846-1000

WWW.GAMER.CO.YU

REIGN OF FIRE

Iskreno da vam kažem nisam uspeo da iskopam informaciju da li postoji sličan film, ali od nekuda mi je poznat sam koncept koji se pominje u igri. Naime, već negde sam video ovaj sukob između ljudi koji su preživeli apokaliptični rat i zmajeva koji su se pojavili na vrhu lanca ishrane. Priča prati tu malu grupu ljudi koja saznaje da negde daleko preko nekoliko mora postoji skriveno blago i da to blago čuvaju zmajevi. Međutim, stvari se dodatno komplikuju kada se saznaje da su se zmajevi toliko razmnožili da je apsolutno nemoguće preživeti na otvorenom. Stoga glavni lik u ovoj akcionoj igri po imenu



VanZan je zadužen da osnuje grupu ubica zmajeva i krene da pomogne narodu Quinna. E sada, urednik je bio u pravu kada je rekao da pričati o priči nije pohvalno, stoga ću se ja baciti na sam opis igre.

Ne znam za vas ali tokom igranja bio sam očaran idejom igre, bio sam očaran izvedbom, ali nikako nisam mogao da se oduprem utisku da se tu moglo još nešto uraditi. Misije su vrlo prosto bazirane. Na početku imate odličan tutorial, koji nosi naslov HOW TO... U njemu je sve uz glas naratora objašnjeno kretanje, pucanje, skok, i uopšte sve što bi trebalo da znate o jednoj igri. Kasnije ulazite u čudesan svet zmajeva i shvatate da ova misija ima zadatke.

Malu zamerku moram uputiti kontrolama u igri tj. u hodačanju. Na samom početku u glavnim podešavanjima možete izabrati dva profila. Jedan je lakši za uhođavanje, ali kompleksniji u daljim misijama; dok je drugi vrlo prost, ali u kasnijim misijama često ćete ginuti i nervirati se zbog trajave kontrole.

Igra pruža i tu mogućnost da kada završite jednom igru, igrate istu samo ovaj put kao ZMAJ. Moram priznati da je osećaj ekstremno dobar pogotovu kada uznapređujete. Vrlo interesantno je da na početku kada ste mali zmaj, nemate krila, i neverovatno podsećate na raptora. E sada ono glavno. Kada uznapređujete koji nivo, dobijate krila i pretvarate se u ogromnu kraliku kreaturu, crnog zadaha i ostrih kandži (zube ne pominjemo). Samo kada se ovo dogodi u igri ćete uživati 100%.

Igra je prilično linearna i to je ono što kvar

kompletan utisak. Doduše smor je samo kada igrate kao čovek. Kao zmaj imate potpunu kontrolu kretanja po nebeskim prostranstvima, kao i mogućnost da uništite veliki broj objekata. Moram spomenuti i to da zmaj može da pokupi bilo koji objekat sa zemlje i baci ga na grupu ljudi. Postavlja se pitanje, zašto moramo da pređemo igru jednom da bi mogli da igramo kao zmaj?!

Na izboru vam je nekoliko tipa oružja, pa kada se sve sabere, municija potroši i zmajevi obore s nogu, vi shvatite da je misija prošla, a nema minut kako ste počeli misiju. Kontrola se realizuje pomoću obe analogne palice, ali samo



ako ste izabrali profesionalan način kontrole. Jednom palicom nišanište i to prilično dobro, dok se drugom krećete. Malo je teško da se krećete i nišanište u isto vreme, ali bože mo, Problem je to što svaki put kada se pomerite, i nišan se pomeri.

Moram spomenuti da na grafičkom polju Reign of Fire zaslužuje čistu desetku. Impresivno je kako je celokupan svet odrađen. Impresivno je to kako je celokupan dizajn likova urađen. Naravno, akcenat je bačen na dizajn zmajeva, koji su odlično animirani, a texture da ne

Neverovatni Motion - capture

Kako sami dizajneri komentarišu igru, najviše vremena im je bilo na motion capturing zmajeva. Oni su urađeni toliko kompleksno da bi prosto u nekim drugim uslovima igra zahtevala mnogo brži grafički CPU (GPU), ali ovako izgleda OK.



Film

BAMI Entertainment je oduvek određenu dozu ljubavi prema inspirisanih filmom. Njihova prva film bila je Driven. A sada imamo pravi odigramo igru koja ima fenomenalni background, epska borba između dve rase - ljudi i Zmajeva (koji su na vrhu lanca ishrane).



prčam. Divim se efektima u igri, dok o okoli ne treba da pričam. Dakle, da rezimiramo - 10 za grafičku.

Što se ostataka tiče. Hmmm, pa recimo da je zvuk ok, ali samo ako imate neko bolje ozvučenje. Jedino sa Dolby Digital 5.1 sistemo ćete zaista uživati u svim audio čarima igre. Kontrole sam komentarisao gore po gameplayom, i mogu reći da sam delimično zadovoljan.

Sve u svemu, grafički izgleda odlično sa dobrim propratnim zvukom. Ukoliko imate PS2 napre otčrte do CD kluba, gde će vam Mika "ispod ruke" dati piratsku verziju igre. Ako vam se sviđa zašto da je ne svrstate u svoju kolekciju.



Station 2

izdavač
Zan
vrsta medija
CD-ROM

Konam
Akada
CD

Ostale platforme
Game Cube
X-Box

7

8

7

4

68%

1 igrač • Memorijnska karta • Vibracija • Analogni kontroler

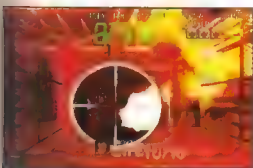
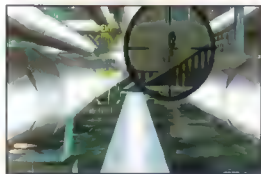
Strahinja Brajović

SILENT SCOPE 3

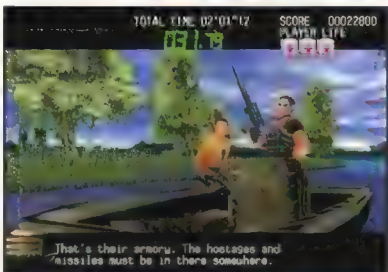
Pred vama je treći nastavak čuvenog snajper serijala pod nazivom Silent Scope. U ovoj verziji je konverzija sa arkadnog automatskog signala, na aparat je prikazana snajperska optika sa optičkim nišanom u koji je ugrađen ekran koji vam daje uveličano mali deo scene. Iste vam time stvara zaista odličan utisak iz perspektive snajpera. Naravno, pomenuta igra nije preneti u vidu dodatka za PS 2, nego je igra uslovno rečeno ostala ista, ali na igranje džojstikom, što je stvarno nedostatak u odnosu na arkadu. Ali, SS3 i

početka da birate koju misliju želite, igru možete preći i bez da ih sve završite. Takođe, u ovom modu ćete se susretati sa potpuno drugačijim načinom samog igranja. Radi se o takozvanim prikrivenim misliju u kojima ćete biti sakriveni i neprijatelji neće znati vašu poziciju, imaćete neograničeno vremena da ih skidate jednog po jednog, ali to neće biti nimalo lako, jer su

prilično daleko i moram priznati da su i prilično aktivni. Pronađite li iz prvog hica imaćete gadan problem, jer ste automatski odali položaj i na vratu imate desetne terorista. Što se kontrola tiče one su manje više ostale iste, novinu jedino predstavlja takozvana "magnet" opcija koja vam pomaže tako što kada se nišan nađe blizu neprijatelja ona ga jednostavno za njega prilepi, što je u nekim situacijama izuzetno korisno. Grafički Silent Scope 3 sasvim zadovoljava. Modeli terorista izgledaju fino, dobro su izmodelirani i obiluju teksturama. Manu predstavlja ne baš preterana raznovrsnost istih, na primer nivo u kazinu obiluje likovima u odelima, dok je scena otmiranja aviona prepuna maskiranih komandos. Okruženje i nije baš bog zna šta, ali ruku na srce jedva da ćete ga i primetiti od velike količine akcije kojom igra obiluje. Isto mogu da kažem za zvuk i muziku koja se baš i ne ističu kvalitetom ali sasvim zadovoljavaju potrebe jedne ovakve arkade. Možda i najveći nedostatak igre predstavlja njena dužina (čitaj kratkoća), budući da je bazirana za arkadu, zaista je šteta što ćete je završiti za bukvalno par sati aktivnog igranja. Sve u svemu, dobra zabava. ■



predstavlja odličan izvor zabave barem na početku. Ova prerada za dvojku sadrži u sebi dve igre Silent Scope EX (direktnu konverziju originalne igre sa arkade) i Silent Scope 3 (igru razvijenu za PS2). Silent Scope EX ima standardni način napredovanja kroz nivoe. Pomeraćete se sa jedne lokacije na drugu i tamo ostajati sve dok ne pobedite negativce koji vam iskaču u vidnom polju odnosno dometu. Kod ubijanja loših negativaca važi pravilo da svaki od njih ima određeno vreme koje mu treba da vas opazi i da na kraju mora biti brz. Na kraju većine misliju postoji mogućnost izbora sledeće destinacije, ali se ne mogu ponuditi dve. Šta god budete kroz igru, sve vas vodi na jedno te isto mesto, na kraju zadnjeg bosa i završetak igre. Što se modova pravičenog za PS2, tu je sama izvedena mnogo drugačija. Naime, moći ćete od



Izdavač		Detale platforme	
Žanr	SCE	Game Cube	ne
Vrsta medija	RPG	Game Boy Advance	ne
Koloidina	CD	Box	ne

1 Igrač • Memorijaska karta • Vibracija • Analogna kontrola

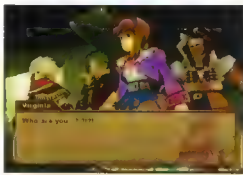
WILD ARMS 3

Jedna od stvari koje odmah izdaju Wild Arms 3 od većine drugih RPG-ova je svet u koji je igra smještena. Zamislite svet koji najviše liči na Divlji Zapad, ali nastao kao posledica pravadnog rata ljudi u saradnji sa duhovima prirode, (poznatim kao Guardiani) protiv demona. Taj bezdušni rat je toliko opustošio zemlju i bio izmenio civilizaciju, da je rezultat (u glavama iščašenih Japanaca koji su osmišljali igru) neka vrsta polu-pustare s polu-haotičnim društvenim uređenjem, koje se ne širi van granica gradica-utvrđenja razbacanih po surovom pejzažu. Da, postoji tehnologija: vozovi, puške, parne mašine... ali, nije ona rezultat napretka, već nazadovanja. Ubacite u sve to magije, razna muturana i kojekakva demonska čudovišta i imate približnu sliku Flegae, sveta Wild Arms serijala.

Kroz ovaj svet ćete vi pratiti dogodovštine četvoru Diftera, ljudi dovoljno odvažnih ili blešavih da avanturisu po svetu u nadi da će otkriti blago i/ili zadobiti slavu i tako postati Legende. Već hiljadu puta viđena postavka, ali sjajno obradena, smještena u originalan i zanimljiv svet koji je kroz igru odlično prikazan. Da, Wild Arms 3 prosto pleni svojom atmosferom. Ako vam to nije dovoljno, verujte mi da ni zaplet nije za bacanje: počinje odlično, ložački, pa tu postoje i dobra rediteljska i scenaristička rešenja... Pored toga, Wild Arms 3 je prosto milina igrati. OK, osnova se svodi na ono standardno: red priče, malo fajta, putuj po mapi, nadi novu lokaciju gde je još jedan red priče i fajta. No, napomenusmo da je sve to lepo ukomponovano, tako da nema mesta žalbi, pošto Wild Arms 3 unosi šarenost u ovu prežvakanu formulu na više načina. Na mapi sveta nećete videti nove lokacije dok vam neko ne otkrije da postoje ili dok ih sami ne nađete nekom vrstom mini-radara. Ovo ume da bude

naporno, pogotovo što ponekad dobijate prilično štura uputstva ("Donji Prilovci? A to ti je iza Brda. Kako kog brda, pa iza Brda."), a tu su i mnoge tajne lokacije i dungeoni na koje možete nabasati tako da ipak ima neku draž (ako mislite da ste to već videli u FFX, znajte da su i raniji Wild Armsi imali ovu foru). Još jedan element igrivosti na kome odavno insistiraju tvorci su zagonetke. Od prostog slaganja blokova i mnogih situacija u kojima je potrebno iskonstiti pravi lik (vidi Box1) pa do (svega nekoliko) iritirajućih glavlomija za čije rešavanje je čete biti nagrađeni otkrivanjem neke adekvatno bajnske tajne, kao što su moćni predmeti ili Guardiani. Klasika

Naravno, suština većine RPG-ova je makljaža Wild Arms serijala ima već tradicionalno dobar sistem: kada iznad lika vidite uzvičnik, znate da se bliži boj junaci. No, boj je obavezan samo ukoliko je uzvičnik crven. Ako je boja bela, možete ga izbeći pritskom na O - no, to možete uraditi samo određen broj puta (pokazuje vam to tzv. ECN skala). Ako je uzvičnik zelen, to znači da je fajt daleko ispod vaših mogućnosti te ga možete izbeći bez utroška ECN-a. ECN popunjavate tučom, naravno. Takođe postoji nešto što se zove Migrant



Likovi

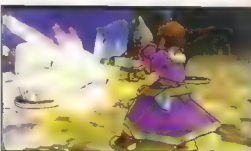
Ne dajte se zbuniti, za Wild Arms 3 klasičnim, početkom u kome birate i izgled četiri sasim odvojene priče od glavnih likova. Nesumnjivo najbajnsiji Wild Arms 3 je cura (jahuuu!) Virginia Maxwell. Njoj će se pridružiti (mada oni nisu tako rekli) lovci na blago Jet i Gallows, i hrabri čuvar Clive. Najkarakterističnije za likove je što će svako od njih umeri da izlazi tri vrste akcija kada su zagonetke u pitanju (Virginia može da upali plamen, Jet bumerangom gada prekidače, Gallows podiže kutije, Clive ruši stvari itd.).



ga, šokiraj ga, izleći me), a i skillov funkcije na proveren način (daju plusve u borbi i osobine, čine vas otporniji na neke napade. Lepo je što su odabir i unapređivanje skillova prepušteni vama. Pored toga, svi likovi imaju poene Vitalnosti, koji služe za obnovu HP-a kada istrošite VP, morate da se lečite magijom ili predmetima ili dobrim, stariim spavanjem u kćrmi, gde vam se vraćaju svi P-ovi: HP, VP, FP..

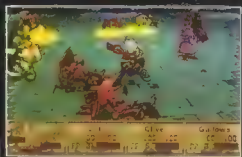
Wild Arms 3 izgleda fino i uspeva da postigne neki svoj stil grafike. Igra koristi cel-shade grafiku za animirane poligone, tako da su likovi veoma "crtačoliki" dok su pozadine nekad surovo realistične, što daje veoma interesntnu i uspeu kombinaciju. Na to dodajte standardno dobar dijapazon efekata prilikom bacanja magija i prizivanja, i dobijate visok kvalitet. Možda je moglo malo da se poradi na nekim poligonima/teksturama i na kontroli kamere, ali sasvim je lako prevideti te sitnije zamerke. Igra obiluje (opet, standardno) dobrim muzičkim temama prosečnim zvučnim efektima.

Wild Arms 3 je dobar RPG. Probajte ga ako vam treba osveženje ili ako vam treba doze one poznate japanske RPG magije. Nećete žaliti!



Prevod

Glavna zamerka ranijim igrama, i neki bi rekli glavni razlog zbog kojeg Wild Arms serijal ranije nije bio dovoljno popularan na Zapadu, bio je očajan prevod pun besmislica i nejasnoća. Sony je ovaj put rešio da se ozbiljno pozabavi tim aspektom igre i da obraduje sve ne-japanske igrače dobrim prevodom. Zato su za taj posao angažovali Square (koji inače nema nikakve veze s Wild Arms serijalom).



Level, a što ste veći migrant to lakše možete eskivirati borbu.

No, do boja kad-tad dolazi - i savetujemo vam da ga za početak ubrzate (Options, stavka Battle Speed), jer inače predugo traje. Svaki lik je naoružan ARM-om (da, to je ARM iz naslova igre, a znači i oružje) iz koga puca, što mu je primarni napad, a kada potroši sve metke, prelazi na blisku borbu. Meci se veoma prosto pune: samo pauzirajte jedan potez. Likovi imaju standardne karakteristike (snaga, HP i sl.), ali ima tu i noviteta za neupućene. FP su vam najsvobodniji poeni: bitni su za bacanje čini (koje se zovu Arcana), konjšćenje umeća (Skills) i prizivanje Guardiani (gle šoka, Guardiani iz pomijanog rata protiv demona još uvek postoje i sasim malo NE liče na summoninge iz Final Fantasyja). FP se drugačije konste u sva tri slučaja: za magije je samo potrebno imati onoliko koliko zahteva data magija (samo čini bacanja čini ne troši FP), svako umeće troši određen broj FP-a, prizivanje troši sav FP, ali što više FP-a imate u trenutku prizivanja, to će Guardian biti jači. Magije su standardne (sprži

PlayStation 2

devič
Završ
vlasta medija
vlasta

Acclaim
Arkadna vožnja
CD
1 X Box

Datume platforme

Game Cube

di

de

1-2 igrača • Memorijška karta • Vibracija • Analognu kontrolu

Miroslav Đorđević

75%

BURNOUT 2 - POINT OF IMPACT



Prašina oko prvog BurnOut-a se još nije sasvim slegla, a već stiže drugi nastavak ove igre. Stara koncepcija je zadržana i načinjena su neka poboljšanja, dobili smo nova kola i lokacije, ali u suštini BurnOut ostaje isti. Jedno je sigurno - fanovi prvog dela svakako neće biti razočarani.

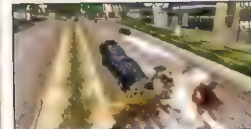
Za one koji ne znaju, u pitanju je jedna od najžešćih arkadnih vožnji u kojoj je cilj voziti što manjakalnije i stvarati što gore sudare kako biste dobijali poene. Fizika kola je namerno zanemarena (kako bismo dobili spektakularne sudare - kola lete u vis i po pet metara) na račun fenomenalnih oštećenja kojima je posvećena sva pažnja. Pri ludackim brzinama koje dostižu i do 200 milja na sat (300km/h!!!), svaki sudar će potpuno demolirati vaše vozilo, što vi možete ponovo ogledati iz više uglova u sjajnom replay-u. Bitno je napomenuti da se celokupna radnja odvija u sredini sa veoma gustim, po negde čak i potpuno zagušenim saobraćajem, te su svi "prolazi" između drugih vozila veoma uski. Sveukupno, BurnOut 2 je prava arkada u stilu Need for Speed-a, na koga možda i previše liči. U prilog tome govori i novi mod - Pursuit, u kome vozite policijska kola kojima treba do uništenja da iščukate vozilo protivnika. Sličnosti ima i u drugim aspektima

igre, pre svega grafičkom dizajnu i opštoj atmosferi koja se prilikom igranja stiže. Što se pomenute grafike tiče, ona je primetno poboljšana. Broj korišćenih poligona na ekranu se čak duplirao, a pritom frame rate skoro nikada ne pada ispod 60 frejmova po sekundi. Međutim, i dalje se povremeno javlja problem sa drhtanjem pozadine kao i u prvom delu, no preko toga se može i preći.

Staze su ostale kao i u prvom delu - šarene, vesele i prepune detalja. Ni ovde se nije težilo realnosti već prosto bogatom vizuelnom ugodaju. Prisutno je šest

novih lokacija (Novi Meksiko, Los Angeles, Stenovite planine...) na kojima su smeštene čak trideset i dve nove staze. Njihov dizajn je raznolik i veoma detaljan, tako da vam neće brzo dosaditi - uvek ćete u njima otkriti nešto novo što do tada niste primetili. Takođe, bitno je napomenuti da su za svaku stazu prisutni različiti vremenski uslovi koji dodatno čine igru zanimljivijom. Što se vozila tiče i tu ima noviteta - njih 14 bolje rečeno. Svi automobili iz drugog nastavka su novi i ne pojavljuju se u originalnom BurnOut-u. Pored toga postoji još sedam skrivenih vozila koja dobijate napredovanjem u igri - najbolja moguća motivacija. Celokupnu atmosferu dodatno podgrejava solidna, veoma dinamična muzika, kao i odlična podrška za vibracionu funkciju Dual Shock 2 kontrolera.

Burn Out 2 je zaista značajno bolje ostvarenje u odnosu na svog prethodnika, ali je po meni to ipak samo plagijat Need for Speed-a, ili bolje rečeno njegova agresivnija varijanta. Ukoliko osećate potrebu da na nečemu iskalite nakupljeni bes ili jednostavno uživate u destrukciji i njenom sočno prikazanom replay-u, ovo je prava stvar za vas. Ja lično mnogo više volim NFS. ■



DYNASTY TACTICS

KOEI Koji carevi Da li ste svesni da su gotovo sve njihove igre inspirisane jedinom jedinom knjigom, knjigom koja je starija od većeg dela evropske civilizacije, koja je postala mit i inspirisala nebrojena druga umetnička dela - od predstava i drugih knjiga do filmova i crtača - tokom istorije Dalekog Istoka do dan danas? Ta knjiga za kinesku (japansku/korejsku/indonežansku) civilizaciju ima istu vrednost kao što bi, recimo, pesme o boju na



Kosovu imale za Srbe, jer događaji opisani u njoj imaju istorijsku istinitost, ali su do te mere mitologizovani i romantizovani da su postali nešto više: pravo kulturno nasleđe. Da ne tupim, u pitanju je knjiga "Tri kraljevstva" pripisana autoru Lu Guanzongu, a u njoj se obrađuju događaji posle pada ujedinjene Kine i pobune Žutih turbana, pa sve do ponovnog ujedinjenja zemlje. Herojsko doba, zaista. Igra Dynasty Tactics je pripadnik trećeg serijala KOEI-jevih igara koje se bave Trima Kraljevstvima i istorijom drevne Kine. Za druga dva serijala ste nesumnjivo čuli: Romance of the Three Kingdoms je vrhunska potezna ratno-ekonomska strategija, a Kessen je mnogo više akciona i borbeni strategija Dynasty Tactics je negde između, iako mnogo više liči na Kessen, bar po tome što se usredsređuje na borbu

Dynasty Tactics vas stavlja u ulogu jednog od tri pretendenta na presto ujedinjene Kine: Li Beja, Cao Caoa i Sun Ce (izvinjavam se svim poznavacima kineskog jezika na potpuno slobodnoj transkripciji imena). Glavni koncept igre je da Istonja neminovno teče i da veliki

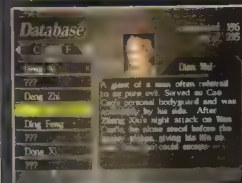
događaji dešavaju bili vi deo njih ili ne. Od vas se očekuje da ispunjavate uspešno misije koje igra (tj. istorija, hehe) stavlja pred vas, time se sve više bližeći plemenitom i grandioznom cilju osvajanja prestola Nebeskog Cara. Naravno, sve misije su povezane s raznim događajima koji će vam se prikazivati kroz cut-scene, dijaloge ili animacije, a ti događaji imaju istorijsku i ponekad ličnu važnost. Igru počinje u svom glavnom gradu, i kao u Romance of the Three Kingdoms, pred vama je mapa sa silnim gradovima koji su povezani putevima (mapa je čak veoma slična onoj iz ROTK, ali zaboga - pa u pitanju je isti prostor u istom vremenu). Na vama je da po tim putevima pomerate svoje vojske koje se mogu sastojati od najviše četiri jedinice tj. generala, pošto ova igra, kao što je i sasvim adekvatno s obzirom da predstavlja adaptaciju jedne knjige o herojima, poistovećuje jedinice s njihovim komandujućim oficirima - generalom. U igri postoji stotine likova od kojih svaki ima svoje istorijsko mesto i svoju jedinicu. Dakle, kada sastavite armije, krećete ih po mapu u cilju osvajanja protivničkih gradova. Armije se kreću 4 polja-



grada po vašoj teritoriji, a samo jedno polje po protivničkoj. Pored kretanja armija, neke likove možete slati u špijunske i diplomatske misije (opet, kao u ROTK, lik može uticati na svoje neutralne prijatelje da se pridruže vašoj vojsci - samo pošaljite nekog vašeg generala u diplomatsku misiju kod nekog njegovog prijatelja i gledajte rezultate). Na to se manje-više svodi sve što Dynasty Tactics ima da ponudi van borbe

Ali ta borba je... maestra. Pravi vrhunac poteznih taktičkih igara, koji podseća na klasike kao što su Battle Isle, History Line ili čak igre poput Ogre Battle, Vandal Hearts i Final Fantasy Tactics. U suštini, pred vama je bojno polje podeljeno na kvadrate i vaše jedinice se pojavljuju na njemu - birate jednu od startnih formacija, a koje su vam na raspolaganje zavisi do vašeg stratega tj. od umeća koje on ima (jedan general u armiji mora biti postavljen za stratega, dok je jedan - najčešće vaš glavni lik - obavezno vrhovni komandant - u oba slučaja možete na tu poziciju postaviti samo nekog s odgovarajućim umećem). Ako vam ovo više liči na taktički RPG, niste baš pogrešili: tanka je linija između RPG-a i taktičke igre kojom hodi Dynasty Tactics. Pa čak su i "jedinice" na bojnom polju predstavljene jednim likom i Tek





u animacija napada vidite da su u stvari u pitanju hiljade ljudi. Osećaju RPG-a doprinosi i činjenica da likovi (tj. jedinice) imaju osnovne karakteristike (HP tj. broj ljudi, napad, odbranu, moral), da prelaze nivoe, i naravno, stižu umeća, a mogu čak da opreme i neke predmete koje ćete nalaziti tokom vaših pohoda! Postoje dve vrste umeća: special ability (svaki lik ima samo jedan, ako i jedan) i taktike. Jedinice u borbi mogu napadati normalno (prsa u prsa ili pucanjem), ali ako general zna neku taktiku, što su u stvari posebne vrste napada, jedinica/lik je može izvesti jednom po



bici, mada se ponekad mogu obnoviti - postoje taktike koje vam vraćaju taktiku (zvuci smešno, ali je tako), a i ubijanje protivničke jedinice vraća mogućnost korišćenja jedne nasumične potrošene taktike onome ko je zadao završni udarac. Nove taktike se stižu na razne načine: prelaskom nivoa (EXP se dobija posle bitke), drugi generali vas mogu naučiti, možete naučiti novu taktiku od neprijatelja na koga ste napali taktikom... Zvuci kompleksno, ali u igri je jako elegantno i ferera kao sat. A tek smo počeli! Postoje taktički komboli... Uh, da pojasnim: svaka taktika ima određene preduoslove za izvođenje (najčešće je potrebno zauzeti pravu poziciju u odnosu na neprijatelja - tzv. zona delovanja), stoga je potrebno lepo planirati odnosno TAKTIZIRATI, kao što naslov kaže (jesmo li pomenuli uticaj terena ili boka/leđa jedinice na njenu ofanzivnu/defanzivnu sposobnost?). No, neke taktike kao posledicu imaju pomeranje neprijateljske (a ponekad i vaše) jedinice tako da ona može izvršiti u zoni delovanja taktike neke druge vaše jedinice. Kada se to desi, ta druga jedinica automatski izvodi svoju taktiku



i to s povećanom efektivnošću! Ako ta taktika dovede nesretnog neprijatelja u zonu delovanja treće jedinice, i ona će izvesti svoju taktiku s još većom štetom.. skapirali ste. U komboma se za zonu delovanja gleda taktika koja je jedinici prva na listi, što naravno možete izmeniti. Pored toga, moguće je i vezati (link) taktike, tako da se ne izvedu odmah već u nekom posebnom trenutku. Pošto jedinice svoje akcije izvršavaju po redosledu koji zavisi od morala - jedinica sa najvišim moralom igra prva - nekada ćete želeti da sačekate da vam neprijatelj dođe u zonu dejstva i - BAM! - ili ćete želeti da pomognete nekoj svojoj jedinici u pravom trenutku (nisu sve taktike ofanzivne - neke leče, dižu moral ili uklanjaju "status" efekte). Joj, majko mila, čega sve tu ima!

Ovo konfuzno izlaganje shvatite prosto kao moju želju da na dve strane strpam sve što mi je palo na pamet o onome što je izdvojilo Dynasty Tactics i oporiste mi što u tome nisam uspeo i što na kraju sve deluje kao gomila zbunjuih podataka, ali znajte da je to prosto zato što je ova igra toliko dobra, duboka i adiktivna da je ne možete opisati kako valja i to vam jede mozak dok vi ne možete da se odvojite od njee... (PLJAST - šamar.ur.)

Potrebno je sedeti i igrati Dynasty Tactics, i tek onda ćete moći da pojmite ono što smo vam samo nagovestili u ovom tekstu. Dakle, sedeti i igrati!

Tehnikalije

A grafika i zvuk? Ma koga briga, Dynasty Tactics dokazuje da je igrivost za tri klase najbitnija karakteristika kvaliteta. Grafika u igri je prosečna, ali sasvim dobra i funkcionalna. Animacije su sjajne, na bojniom polju su očigledne različite vrste terena, mada se jedinice slabo razlikuju - no, nije bitno, jer ih razlikujete na osnovu slike komandanta (gomila lepih crteža za gomilu likova) i prozora s osobinama. Muzika je bleđunjava, a glasovna gluma je kao iz lošeg filma. Eto, naterali ste me da pomenem tehnikalije, i na osnovu toga bi se čak moglo zaključiti da je igra loša. Ali Dynasty Tactics je školski primer igre koju uspevate da ne vidite i ne čujete dok je igrate.

Izdavač
Zan
Vrsta medija
Kategorija

RPG
CD
1

Game Cube
X Box
da
da

1 igrač • Memorijška karta • Vibracija • Analogna kontrola

7 6 9 5 71%

Mihailo Tešić

GRANDIA XTREME

KOGA JE B(R)IGA! Suočite se sa jednom činjenicom: Game Arts je shvatio šta je bilo najbolje kod prethodnih Grandia fajt, maklža, deljanje... Grandia Xtreme je njihov pokušaj da kapitalizuje tu prednost. Pred nama je RPG u kome je težište do kraja prebačeno na borbu. Što će reći: akcioni RPG Sistem borbe i napretka likova je stoga detaljno razrađen i - nikad bolji. Ono ostalo (zaplet, motivacija i karakterizacija likova, grafika, zvuk i trajnost) je, na žalost, prilično zapostavljeno, kao da je Game Arts želeo da nam kaže da su ostale stvari tu samo da bi borbi dale oblandu.

Šta je, tu je. Zaplet igre nije loš iako ima loših strana: nije baš originalan i služi samo kao opravdanje da vas odvede do pet (ogromnih) dungeonova koje morate da prođete da biste završili igru. Pored toga, igra je i prilično kratka (može se završiti za petnaestak sati), a pogotovo lirični način na koji su tvorci želeli da je produže. Naime, kada stignu do poslednjeg dungeonova, diskretno mi je natuknuto da će uskoro kraj i da bi možda trebalo da ponovo obidem prethodna četiri dungeonova ako želim da sakupim dovoljno iskustva i raznoraznih poena kojima ova igra obiluje da bih video neke jače stvari koje moji likovi mogu da izvedu. Grrr. Ako padnete na ovu foru, tek onda dolazi vreme za 1" %/ @ & * ^ jer svaki dungeon morate da počnete iz početka, kao i prvi put kada ste ga prošli. Bar su monstrumi malo drugačiji (tj. jači) i ima moćnijeg blaga. Ali, ipak - je li to moglo malo bolje? Čak bi i New Game+ opcija, kao u Chrono Igrama, bila elegantije rešenje.

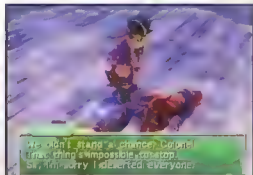
Grafika i zvuk su savim prosečni: ima prelepih



rešenja (dizajn nekih nivoa i monstura ili glasovna gluma Lise Loeb u ulozi Lutine), mnogo toga vas neće ni taći ni maći (većina nivoa, efekti magije, repetitivni monstrumi i muzika), dok su neke stvari baš loše: cut-scene sa superdeformisanim kockastim likovima - koji su inače slatki i fino dizajnirani - često smaraju pošto nema govora o nekim emocijama ili izražajnosti, sva ostala glasovna gluma je tugaljiva (jadan Mark Hamill... Ko?).

Zato je fajt... pa, genijalan. Ko je igrao Grandie osetiće se kao kod kuće, s tim što je kuća sada renovirana i još udobnija. Kada uđete u dungeon, kamera se premešta iza vaših leđa, kao u akcijama iz trećeg lica. Novitet je i Xtreme merač u donjem desnom uglu koji pokazuje šansu za bliski susret sa zlotvorom. Kada pritegnete X dugme, vaš junak Evann će zauzeti borbeni pozu - ako usretnete monstruma dok ste tako "pripravni" veće su šanse da vaša družina prva igra u borbi.

U borbi se sve zasniva na IP (initiative points) sistemu smeštenom u polupotepno, polu-real-time okruženje. Na kružnom displeju u ćošku prikazano je vreme jedne runde borbe. Na toj "traci" vide se ikone svih učesnika, po redosledu, a traka je podeljena na plavo (vreme oporavka od akcije, tzv. mrtvo vreme) i crveno. Na granici crvenoga dobijate opciju da unesete komandu (combo - normalan napad; critical - sponji napad koji prekida akciju onome koga zveknete, specijal i magije), a vaša komanda se izvršava kada ikonica lika stigne do kraja crvene zone. Ako lika (ili protivnika) oštete dok je u crvenoj zoni, veoma lako će mu odložiti akciju, ili je čak totalno prekinuti. I prostor tj. udaljenost između učesnika u borbi igraju bitnu ulogu, ali za to ćete morati da koristite



zdrav razum pošto ne postoji očigledna zakonitost (ako hoćete nekog da zveknete mačem, a on stoji iza tri neprijatelja, verovatno nećete stići u jednoj rundi do njega). Kada se u sve to ubace specijalni potezi koje likovi mogu da nauče (što ih više koristite, to su jači i brži - a i dobijate nove), pa kombo potezi dva lika, zatim magije (i ovde postoje mana eggs, predmeti koje nalazite tokom avantura, a koji u stvari "bacaju" magiju - sadrže magije i magične poene za njihovo bacanje, a možete ih kombinovati i tako dobiti nove magije) i skillovi (pasivna poboljšanja za likove - od poboljšanih osobina do zaštitnih efekata) - dobijaju se opremanjem skill knjiga koje "napreduju" tj. dobijaju SkillPoene dok ih imate opremljene, čime im se otključavaju novi skillovi), dobija se veoma bogat sistem napretka. Naravno, tu je razna oprema, pa specijalna ultra-moćna oprema koju možete kupiti samo prodajom skill bookova, pa dosta sakrivenih predmeta i sobica (pritskom na O svann mačem otkriva takva mesta i predmete)... Sve u svemu, igrivost na zavidnom nivou! Šteta je samo što se to ne može reći za celu igru. No, ako volite dobru RPG taktiku i lep sistem napretka likova, Grandia Xtreme će vas pošteno zabaviti.



PlayStation 2

Izdavač	Eidos Interactive	Ostale platforme
Žanr	SRPG	Game Cube
Vrsta medija	DVD	X-Box
Količina	1	

1 igrač • Memorijna karta • Vibracija • Analogni kontrola

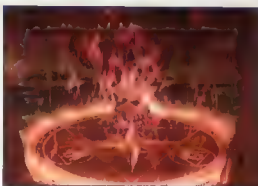
100%

Jovana Erčić

LEGAIA 2: DUEL SAGA

Kao što je slučaj sa mnogim RPG serijalima koji su se pojavili u posljednje vreme, veza ove igre sa prethodnom (prvom) Legaiaom samo tematska. Naime, da biste shvatili šta se ovdje igra, uopšte nema potrebe da se trudite i analizirate prvi deo jer je priča potpuno nezavisan. Ukoliko ste pak igrali Legaia iz 1998, sigurno ćete da prepoznajete dinamični sistem borbi koji je centralni deo ove igre. S druge strane, Legaia 2 nam predstavlja novog heroja, neoznačen Langa (koga možete i preimenovati ako vam se ovo ime ne sviđa), kome će se tokom igre pridružiti i plejada drugih likova među kojima su i devojka Maya i majstor boričkih veština, Kazan. Na samom početku, Lang će morati da napusti svoje mirno seosce kako bi se vratio relikvij koji je ukradio misteriozni čovek sa zlatnim očima. No, kao što ste mogli i očekivati, stvari će se dodatno zapletljati i okrićete da iza svega stoji još veće zlo, te će se tokom igre bavati manje-više beznačajnog sela preobititi u globalno spasavanje sveta. Tokom igre, upoznaćete postepeno svoje likove, njih i jačab, stičući sve više i više iskustva.

U suštini, ovo ostvarenje funkcioniše po istom principu kao i većina drugih igara ovog žanra. Vi se krećete od lokacije do lokacije na mapi sveta, vodeći pri tom družinu koju čine do tri lika, nalećući na povremene, nasumično generisane bitke i nalazeći skrivena blaga. Kad god otkrijete nešto bitno za razvoj priče, bićete nagrađeni 3D cut-scenom. Većinu igre će, međutim, činiti prava borba. Kada naletite na čudovište, scena će se unekoliko izmeniti, tačnije zadržati na vas protivnika. Bitke su urađene potpuno potežno i ukoliko niste zaskočeni s leđa, moći ćete da na početku svakog poteza izdate potrebne naredbe svim svojim likovima. Možete napadati, koristiti predmete, braniti se, upotrebljavati



vati specijalne sposobnosti ili jednostavno pobeći ukoliko vidite da ste nadjačani. No, glavni problem sa borbama jeste to što njihov ishod umnogome odlučuje sreća. Kako se u svakoj rundi nanosi ogromna količina štete, maltene bi se moglo reći da će bitku gotovo sigurno dobiti onaj ko igra prvi (a ovo se određuje potpuno nasumično). Ono što je posebno loše kod ovoga jeste to što ćete kada izgubite u borbi morati ponovo da igrate pored deo igre, jer su mesta za snimanje veoma udaljena jedna od drugih. Prema tome, strpljenje je jedan od ključnih faktora ako želite da igrate ovu igru. Ukoliko ga nemate, lako će se desiti da veoma brzo izgubite živce.

Pored borbi, u igri ćete često biti u prilici da rešavate razne zagonetke kako biste nastavili dalje. One uglavnom nisu previše teške i od vas zahtevaju logičko razmišljanje i prepoznavanje određenih šema po kojima one funkcionišu. U pauzama između borbi i zagonetki, imaćete kratke predaje u kojima u gradovima možete trgovati, ali i časkati sa brojnim stanovnicima. Opcija za dijaloge ima zaista dosta, što je veoma pohvalno kod ovakvih igara. Pored toga, moći ćete i da pravite nove predmete, uglavnom od nekih retnih materijala koje ste dobili u bitkama (čak možete i kuvati, tačnije spravljati neke napitke koji će vam privremeno podizati statistike).

Sve to izgleda prilično lepo, ali sa nekim propustima. Mapa sveta je funkcionalna, međutim ne baš najbolje urađena, pa su poneke teksture prilično grube. Kamera takođe zna da iznervira, a često je postavljena preblizu vašeg lika dok on

Linearnost

Verovatno najveća mana ove igre, posebno ako imamo u vidu žanr kojem pripada, jeste njena linearnost. Na vama je jednostavno da idete napred, bez pogovora pratićite priču. Čak i ako ponekad poželite da nešto uradite po svome, igra vam to neće dopustiti, tako da bolje ni ne pokušavajte.

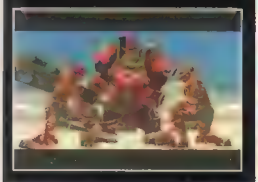


pokušava da istraži okolinu (a pri tom vidi samo sebe). Sve ostalo je zato prilično dobro, posebno detaljni modeli likova, poneki specijalni efekti i animacije.

U suštini, Legaia 2 je prilično dobra igra, ali zahteva od vas dosta strpljenja i nerava kako biste je prešli. Često je preteška, a činjenica da ćete morati i po nekoliko puta da prođete iste lokacije sa istim hordama monstuma može iznervirati i najiskusnije fanove ovog žanra. Međutim, većina ljubitelja će biti zadovoljna ovim što igra pruža bez obzira na sve mane.

Zvuk

Kada je reč o zvuku, glasovna gluma u igri je urađena prilično dobro i svaki lik zvuči upravo onako kao što ste to očekivali kada ste ga ugledali. Muška bi mogla biti sjajna, međutim, posle nekog vremena ona toliko počinje da se ponavlja da ćete pozeleti da je isključite.





zvuč
sistem
Zavr

Nintendo
PAL
RTS...

1 Igrač • Memorijska karta
Vibracija • Analogni kontrola

zvuč
7

grafika
9

igraost
10

osnov
6

90

autor

Pikmin 1. igra

PIKMIN



Pikmin je igra koja će vam omogućiti da se upustite u avanturu kroz svijet koji je napuštao. Igra se odvija na otoku koji je napuštao. Igra se odvija na otoku koji je napuštao.

GameCUBE-ove grafičke moći Pikmin sadrži

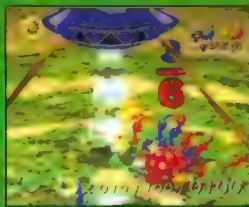
Gameplay



je pored njegovog skrešenog broda. Kada

deći teren ispred sebe i poneku ogromnu biljku. Ovo je namerno urađeno da bi uči.

PIKMIN



temenku koja će se zabosti u tlo. Iz nje izlazi list iz kojeg će se, kada ga uberate, na crveno stvorenie nalik na mrava pojaviti Pikmin. Ono odmah počinje da prati igračicu antenu kojom možete dozvati pomoć. Od ovog trenutka kameru možete pomicati iz vas uz pomoć levog triggera. Igra u tri različita stepena sa R, zvezdasti i bacilo Pikmina sa A dugmetom. Kontrola je vrlo intuitivna i omogućava vam kontrolisati veliki broj Pikmina. Možete čak koristiti i C palicu da kontrolisate Pikmine koji vas prate odjednom.

Preke uključujući jantanske bosove i opasne teritorije. Logički elementi se javljaju kada pronađete sva tri tipa Pikmina: crvene, žute i plave. Svaka vrsta ima svoje karakteristike. Jedni su specijalizovani u nošenju eksploziva dok su drugi otporni na vatru. Ovo je dalje zakomplicirano činjenicom da će Pikmini rasti iz lista u pupoljak i konačno u cvet razvijajući brzinu i efikasnost. Možda ćete morati da srušite neki zid uz pomoć eksplozivnih Pikmina a onda postavite vatrenu zonu sa onima otpornim na vatru. Ako ne budete upravljali svojim Pikminima na pravi način brzo ćete se naći u nebranom grozdu. Jedini način da nadoknadite veliki gubitak je da uzgajate još Pikmina, a za to vam je potrebno VREME!

Sa time u vidu postale jako bitno kako vodite računa o vašim Pikminima zbog vremenskog roka od 30 dana. S tim da jedan dan u

igri i vase društvo pretražujete okolinu. Često ćete da maksa ima tendenciju da vam velike cvetove kao drveće. U centru igre nalazi tableta nalik polenu, koju Pikmin nosi nazad u гнездо. Posto prenese tabletu u гнездо nastaje još Pikmina iste boje. Ove tablete su rasute svud po ovom svetu u svim veličinama i označene su brojevima koji označavaju koliko je Pikmina potrebno da ih ponesu. Sada vam je jasno da pomoć Pikmina kapetan Olimar može da dobijete prikupiti 30 različitih delova njegove barabe, popraviti ga i vratiti se kući. Na kraju ciji ovi će naći na mnogo prepreka koje možete rešiti samo uz pomoć Pikmina. Čak možete da graditi mostove i razliiti zajedno sa tim kako im budete upravljali.

Zanimljivo je da Olimar ima samo 30 dana na ovom svetu što se vraća na svoju planetu, pa vrlo malo vremena da obavi zadatke. Morate provesti Olimara i Pikmine kroz opasne zone koje sadrže raznorazne pre-



Ambijentalni soundtrack je jedini koji bi mogao da funkcioniše uz ovakvu igru. Za svaki od 5 nivoa postoji po neka dinamična kompozicija koja će utihniti kako se približavate određenim neprijateljima. Nekoliko melodija podsećaju na melodije iz crtača i pomalo skreću sa teme. Zvučni efekti su prilagođeni terenu po kojem se krećete - pesak, trava, kamenje i voda po kojima preazite zvuče baš onako kako očekujete. Efekti koji karakterišu neprijatelje su prepoznatljivi i kada se naviknete da identifikujete određene zvuke znaćete da prepoznate one koji zvuče opasno, što samo dodaje začina gameplayu.





Na svu sreću tu je dodatni skriveni Challenge mod koji ćete obdijeliti igrajući osnovni story mod. On će vam omogućiti nova iskustva kroz svih pet nivoa, sa još više bosova u kojem je cilj da stvorite što je moguće više Pikmina u toku dana. Ovakvi modovi su takođe izuzetno zarazni i sigurno će vam doneti dodatne sate uživanja.

Pikmin je jedan od najoriginalnijih igara koje je Nintendo izbacio dugo vremena unatrag. Gameplay je sjajno uklopijena kombinacija istraživanja, strategije, zagonetki i inteligentnih boss fightova. Pikmin spada u onaj tip igara u kojima nemate izbora sem da igrate dalje i dalje. I Prosto vam bude radoznalost. Šta je iz ovog zida? Kako pobediti ovog zlikovca?

Reč je odličnoj avanturi ali kada 30 dana istekne i završite poslednji nivo osećate se nekako čudno. Nivoi u Pikminu postaju sve teži iz nivoa u nivo i tačno u poslednjim par nivoa nailazite na najinteligentnije zagonetke i borbe sa bosovima. Kada bi igra u tom ritmu potrajala još desetak sati to bi zaista bilo fenomenalno.

Igra nema opciju za multiplayer koja bi mogla da joj značajno produži vek trajanja. I pored svega Pikmin spada u kategoriju igara koju ne treba propustiti.

Igri traje negde oko 15-20 minuta u stvarnom životu. Tako da glavna avantura ukupno traje svega 10-12 sati. Ovo je očigledno najveća mana igre. To je očigledno loše stvar jer je Pikmin tako sveže novo iskustvo a vas pozuju da projurite kroz ceo taj zanimljivi svet koji ima taj tako prepoznatljiv Nintendo stil, a posebno zbog nekih lukavih zagonetki.

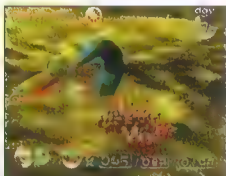
Istina je da 10-12 sati nije dovoljno okorelim igračima. Jeste da bi uklanjanjem vremenskog ograničenja igra bila neuporedivo lakša jer bi imali vremena da uzgojite tona Pikmina ali bi ovako zabavna igra mogla komotno da bude bar dva puta duža pre nego što postane dosadna.

Osnovne karakteristike

Sa svojih nekoliko stepeni zuma postaje očigledno da je Pikmin stvoren da bi se igrao iz perspektive visoko iznad zemlje. Skoro iz perspektive čoveka koji gleda na mrave na zemlji. Okruženje u igri izgleda prelepo obojčeno sa sočnim teksturama, mekanim senkama koje se lagano kreću napred-nazad, i perfektnim talasicama na vodi. Tu je i odlična upotreba osvetljenja kako dan prolazi u realnom vremenu. Prema kasnom popodnevnu zlatni sjaj preplavljuje mini pejzaže a ubrzo potom se smrkava. Sve ovo izgleda sjajno zahvaljujući i činjenici da je razvojni tim fotografisao brojne bašte i šume i zureći u pejzaž shvatićete sve umetničke napore koji su utrošeni u grafičku prezentaciju igre.

Dizajn neprijatelja i animacija je vrhunski, a animacijama ćete se mnogo puta nasmejati. Nintendo je forsirao motion blur efekat da bi igri dao što mekši izgled. Dobro je što se veći deo igre odvija sa kamerom udaljenom na pristojnoj distanci što opšti izgled igre čini vrlo simpatičnim.

Dalje, animacija je solidno glatka i tokom cele igre možda nećete ni primećiti usporenje sve do poslednjeg KRUPNOG bosa.





NINTENDO GAMECUBE

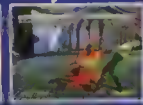
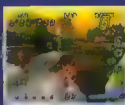
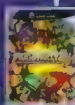
- Gekko centralni procesor na 485 MHz
- Flipper grafički procesor na 162 MHz
- Novi mini DVD format
- Vibro kontroler sa anatomskim rasporedom tastera
- DSP (digitalni zvučni procesor) sa 64 simultana 3D kanala

14.999 din

**od 650 din
mesečno**

**Mogućnost odloženog plaćanja
i potrošački krediti na 12 meseci**

posetite nas i na internetu www.beosoft.co.yu



BeoSoft

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, I sprat, Gradsko šetalište BB

Izdavač
System
ŽanrUbi Soft
PAL
Platforma1 - 2 igrača • Memorijska karta 1 bi
Vibracija • Analogni kontrola

Brojka Igrivost Informacija

Autorka

Milijan Lakić

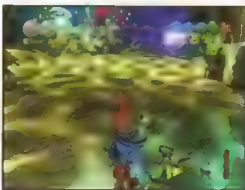
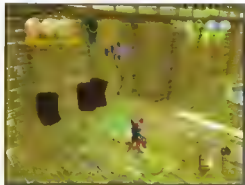
BLINX

Blinx je očigledno dizajniran u nameri da potakne prodaju ugrađenog hard diska u Microsoftovu konzolu. Hard disk se koristi da bi se cela igra smislila što omogućava manipulaciju sa vremenom. Igra je izdana u oktobru 1997. godine i od tada je postala jedna od najpopularnijih igara na konzolama. Igra je izdana u oktobru 1997. godine i od tada je postala jedna od najpopularnijih igara na konzolama. Igra je izdana u oktobru 1997. godine i od tada je postala jedna od najpopularnijih igara na konzolama.

Blinx je jedan od mnogih zaposlenih u fabрики vremena, a njegov posao je da popravi vremenska čudovišta koja se slučajno stvaraju. On to čini uz pomoć TimeSweepera (fensi usisivača). I stvari se odvijaju bajno-sjajno dok Tom-Tom banda, družina prasaca na hover bajkovima ne počne da krađe kristale vremena u različitim svetovima. Pa čak otmu i nekakvu Princezu. Elem, posao glavnog junaka svake igre je šta? Da pomisli konce prasadi-ma i spase Princezu

Svaki vaš potez se snima na hard disk, što omogućava izmenu toka dešavanja stvari u igri. Blinx poseduje moći kontrole vremena koje se odnose na sve osim na njega, što znači da se on kreće normalnom brzinom dok je vreme usporeno ili stoji. Život gubite jednim pogotkom od strane neprijatelja ili padom na opasno tlo. Kada zaginete bilo bi dobro da imate još pokušaja u rezervi (predstavljeni su scem na vrhu ekrana) tako da se igra premotava malo unazad i nastavljate odatle kao da ništa nije ni bilo. Moždano vam izgleda da bi ova igra mogla da se napravi i za PS2 ili GameCube ali istina je da je to nemoguće. Količina podataka koju je potrebno sačuvati da bi se nastavila igra 7-8 minuta kasnije je prevelika za običnu memonjsku karticu

Blinx se odvija na 10 različitih lokacija, a svaka



je podeljena u tri nivoa i bos fajt. Nivoi su relativno mali, ali i treba da budu takvi jer imate samo 10 minuta da završite nivo. Ovo izgleda kao dosta vremena ali kako nivoi postaju sve teži, sa sve komplikovanijim zagonetkama i gomilama neprijatelja koje treba poraziti, tih 10 minuta vam neće izgledati ni približno dovoljno

Blinx koristi svoj Usisivač, pardon, TimeSweeper, da eliminiše neprijatelje. Da bi završili nivo morate pobediti sve neprijatelje i stići do Time Goals pre nego što vreme istekne. Svaki nivo je zatrpan dubretom koje Blinx usisava svojim U...TimeSweeperom i zatim ispuca ka neprijateljima. Nekim gadovima treba i mnogo više od jednog pogotka a vaše "oružje" može da prikupi samo određenu količinu "municije". Pošto različite vrste dubreta



Realni damage

Evo šta u stvari znači kontrola vremena:

Rewind: Premotavanje unazad.

Primena: Kutija padne sa krova. Vi stajete na kutiji i uključite premotavanje i tako se popnete na mesto koje je inače van vašeg dohвата.

Fast forward: Premotavanje unapred.

Primena: Korisno samo ako vam vreme isliče.

Pause: Pauza.

Primena: Sve stoji, a vi se krećete.

Record: Snimanje oko 10 sekundi.

Primena: Tokom snimanja Blinx je neranljiv. Kada pustite snimak, zelena kopija Blinxa ponavlja snimljene radnje a vi radite svoj posao. Korisno ako hoćete da učinite dve stvari odjednom.

Slow-mo: Usporeno.

Primena: Snimanje više neprijatelja na mnogo lakši način.



nanose različitu količinu štete morate razmisliti šta usisavate. Ako znate da vas čeka veliko čudovište, usisajte veliko bure poslednje, tako da ono bude prvo čime ćete pogoditi maliza

Ovde tek počinje strateški deo igre jer i porok kontrole vremena morate dosta da razmišljate dok igrate Blinx

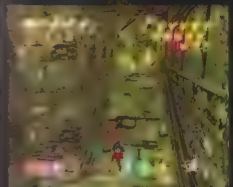




Realni damage

Šta u stvari ta mačketa može?

Blinx ima standardni dupli skok, koji značajno pomaže u izbegavanju neprijatelja, pogotovo letućih meta i doseganju visokih platformi. Nije li to problem i to većinom najveći u igri. Za razliku od Luigi's Mansiona nemamo mogućnost upravljanja mačkom palicom tj. nezavisnog nišanja kao u Super Mario Bros. Ovo je najveća greška u Blinxu, što stvarno kvari gameplay. Blinx se ponaša nešto nalik na automatski nišanje kao u Super Mario Bros. Ovo nekada biva korisno, ali...

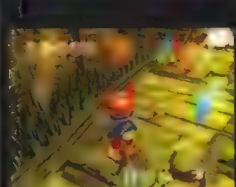


Grafika

Blinx je jedna od najboljih igara na Xboxu. Sa fantastičnim osvetljenjem, bogatim bojama i mnogo detalja Blinx ne da izgleda atraktivno nego... Ceo izgled igre je vrlo prepoznatljiv. Blinx je simpatična mačketa, dobro animirana i još bolje dizajnirana. Čudovišta su vrlo raznovrsna i postaju sve zanimljivija kroz igru. Ali od svega najviše vredi istaći okruženje sa kišom, snegom, moljkama, prelamanja vode... Sa umetničke strane bio je to odličan izbor postaviti mačku iz crtača u tako realističan svet. Kontrast čini okruženje još realnijim. A čak možete kupiti drugu odeću u radnjama. Jedini problem sa vizuelnim aspektom igre je povremeno usporjenje. Kada se Blinx suvetne sa više od 3-4 zlikovca odjednom igra se primetno uspori. I NINE u pitanju govore o tome powera. Ova usporjenja se dešavaju dovoljno često i dovoljno se osećaju da bi tek tako prešli preko njih. Osim toga, Blinx je u konkurenciji sa najboljim igrama godine na Xboxu.

Zvuk

Svaki nivo ima svoju melodiju dok su zvučni efekti su sporedni. Blinx ne pruža previše vezane kroz celu igru. Igra podržava 5.1 Dolby Digital. Atmosfera zvučna iz prednjih zvučnika dok je zvuk koji dolazi od pozadi malo prigušen. Ipak ćete čuti neprijatelje iza vas što je velika prednost onih koji imaju 5.1, jer će im zvuk pomoći da izbegnu neprijatelje koji dolaze iz vašeg pozadi.



JACKIE CHEN ADVENTURES

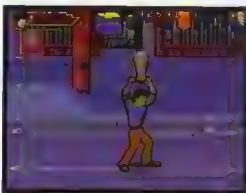
Pretpostavljam da svi znate ko je Jackie Chan. E pa, taj isti baya, majstor borilačkih vještina i junak velikog broja akcionih filmova, sada se našao i na ekranu male konzole u novim avanturama kroz koje vi treba da ga provedete.

Pred Jackiem (koji je ovde, inače arheolog) su, dakle, novi zadaci. On će morati da pronađe sedam drevnih dokumenata o kojima kruži legenda da će pronalazaču dati magične kung-fu moći (kao da je njemu to potrebno, ali dobro). Priča je u stvan donekle preuzeta iz animirane serije o ovom baji (što donekle objašnjava i količinu animacija u igri koja je za jedan GBA naslov pozamašna) koja je Amerikancima dobro poznata, ali zato mi nismo imali prilike da se sretnemo s njom. To je na neki način dobro jer nam sve deluje novo i nepoznato. U suštini, kao i u crtačima, i u igri je priča tek bleđa pozadina jer je poenta ipak tuča i samo tuča, u ovom slučaju protiv zlih pripadnika organizacije Crna Ruka (doduše bez Gavrila Principa, ali nema veze, tu su zato mindže). Jackey će im se hrabro suprotstaviti rukama, nogama i već svime što mu tokom igre padne šaka. Pored, "običnih" neprijatelja, imaćete prilike da sretnete i neke malo veće baje kao što su, na primer, Captain Black, Valmot (voda Crne Ruke) i Shendu (drevni demon)

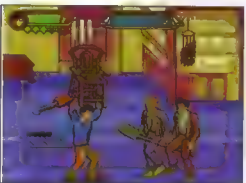
Kao i u brojnim sličnim igrama, Jackeyv cilj će biti da pređe pregršt nivoa, zastajući da bi utamio horde neprijatelja. U suštini, to i jeste poenta. Nivo ne možete preći dok ne ubijete određen broj protivnika, te će tuča biti ono što ćete najviše raditi (dok se na ekranu ne pojavi "GO", što znači da možete preći na sledeći nivo). Pored tuče, Jackie može i da skakuće po kutijama i drugim objektima, a tvori su zaista uspeali da daju igri i osećaj trodimenzionalnosti.

Jackie Chan

Sam Jackie je tek relativno skoro postao poznat i na Zapadu. Mnogo pre toga on je postao najveća zvezda u Hong Kongu, a smatra se da je izmislio žanr kung-fu parodije, to jest filmova u kojima je izlomljeno toliko ljudskih kostiju da bi brojka premašila i najsmelije procene. A da li ste znali da je on u Hong Kongu i misao zvezda?



Iako je ovo manje-više tipična borilačka igra, vi nećete koristiti samo pesnice i noge. Naime, Jackie može pokupiti gotovo sve na šta naleti, palice, metle, stolice, pa čak i kišobrane i iskoristiti ih kao oružje. Na žalost, uglavnom ne možete uzimati oružja od svojih mrtvih neprijatelja jer prebrzo nestaju da biste ih pokupili, ali zato možete bacati zlotvore na druge zlotvore, što je prilično zabavno. Kontrole u borbi su krajnje jednostavne i neće vam biti potrebno mnogo vremena da uđete u fazon. Jedino što vam povremeno može predstavljati problem jesu, logično, bossovi kojima morate pronaći slabe tačke kako biste ih se rešili. Ono što zaista izdvaja ovu igru jeste odličan neprijateljski AI, iako je ovo ostvarenje na prvih nekoliko nivoa možda i previše lako. Međutim, nivoi postepeno postaju sve teži, a zlotvor se zloćudniji i nezgodniji.



Mane

Jedino što bismo mogli navesti kao ozbiljnu manu ove igre (pored povremenog zaglupljivanja neprijatelja) jeste činjenica da je tekst dijaloga žute boje, što rie bi samo po sebi bilo toliko strašno da on ne ide direktno preko pozadine te ga je ponekad maltene nemoguće pročitati. No, kome je u ovakvim ostvarenjima uopšte bitna priča...



Kada je reč o izgledu ove igre, i on je manje-više preuzet iz već pominjane crtane serije. Animacija likova je glatka i sve izgleda jednostavno, ali i jasno. Zvuk je takođe prilično dobro urađen iako muzika posle određenog vremena počinje da se previše ponavlja.

U suštini, pred nama je jedna sjajna tuča na GBA koja pruža sve ono što bi ljubitelji ovakvih ostvarenja mogli poželeti - raznovrsne udarce, vesela oružja, odličan AI, jednostavne kontrole, ali i lep izgled, što samo još više podizakrjnu ocenu. A tu je i Jackie Chan... ■



MEN IN BLACK - THE SERIES

Do sada su se pojavila već dva filma o popularnim "ljudima u crnom", neumornim borcima protiv vanzemaljskih zlotvora, ali i ljudima koji su nas navodili da se smejemo do suza prateći njihove dogodovštine. Naravno, to je inspirisalo i tvorce igara da se pozabave ovom temom i evo još jedne igre sa rečima Man in Black u naslovu, ovoga puta za GBA.

Igra o "ljudima u crnom" već je bilo i to na gotovo svim igračkim platformama. Sada je pred nama i jedno od ovakvih ostvarenja za malu konzolu, koje na žalost nije baš spektakularno, ali svakako ima šta da ponudi. Isput dve prethodne igre na ovu temu za kame Boy Color, i ovo ostvarenje je u stvari izdano na crtanoj seriji Man in Black koja se u Americi već neko vreme prikazuje na Kids

neretko i zalutati. U većini misija će vam zadatak biti da sakupite određeni broj predmeta (uglavnom, u stvari, vanzemaljaca), međutim, biće i onih zanimljivijih kao što je na primer nivo na kojem vam je cilj da identifikujete sve vanzemaljce na ulicama Menhetna (kojih, usput, ima daleko više nego što biste mogli očekivati, te ovo uopšte nije tako lak zadatak kao što na prvi pogled deluje). A pri tom je u toku Halloween.

Ne računajući povremeno gubljenje po nivoima, igra je prilično jednostavna i brzo ćete ući u štos sa kontrolama. Uglavnom ćete na svakom nivou morati da rešite neku zagonetku, a one se najčešće sastoje u pronalaženju određenog predmeta kojim ćete otvoriti vrata za dalje ili nekog oružja i slično. Međutim, kontrole su nekada zaista slušene i, na primer, za pucanje morate koristiti dva dugmeta u isto vreme, za šta zaista ne postoji nikakvo razumno objašnjenje. Najveći problem u svemu tome predstavlja skakanje, jer nikako ne možete skočiti s desna na levo pa morate dugo tražiti poziciju iz koje ćete uspeti da naskočite tačno tamo gde treba.

Kao i sve u ovom ostvarenju, i grafika ima svoje dobre i loše strane. S jedne strane, vanzemaljci su veoma lepo animirani, a zanimljivo je što svaki od njih umire na specifičan

Sitnice koje život znače

Pored gomile oružja koja će vam zaista učiniti ovu igru veoma zabavnom, njeni tvornici su se potrudili i da uvedu niz korisnih sitnica koje unose život i raznolikost. Tako ćete, na primer, moći da koristite razne vrste naočari koje vam poboljšavaju vid, ali i omogućavaju da "provalite" vanzemaljce sa prilike udaljenosti. Pored toga, u igri će se pojavljivati i neki ambijentalni elementi koji će vas zabaviti kao što su klizava ledena polja ili lokacije na kojima nema glav- itacije...



na WB kanalu. Vi na sebe preuzimate ulogu agenata J i K i vaš cilj je (a i šta bi drugo bilo) da sprečite vanzemaljsku okupaciju Zemlje. Kako će vi jedina nada da se to uradi, morate pružiti sve od sebe da pobijete što veći broj "malih zelenih", ali i da prozrete njihove zle planove i sprečite njihovo izvršavanje. Kako biste u tome i uspešli, ova igra vam nudi arsenal oružja na kome bi vam i Rambo pozavideo, među kojima su i nezaboravni Neuralyzer (setite se filma - brisač pamćenja) i ubojiti Noisy Cricket. Sve će se ovo odigravati na zamršanim, često veoma zbunjujućim nivoima, na kojima ćete



način. Animacije smrti su verovatno najlepše urađena stvar u ovoj igri (morbidnije nastrojene igrači će sigurno biti srećni), no agent J i K zato izgledaju očajno. Urađeni su bez ikakvih detalja, a pokreću se poput lutaka, kruto i neprimodno. Oružja malo vade stvar, jer su zaista ako ništa drugo veoma zabavna. Zvuk nije ništa posebno, međutim, barem se ne ponavlja previše i ne dovodi do toga da vam se diže kosa na glavi kada ga čujete.

Sve u svemu, mnogo toga u ovoj igri je moglo biti dosta bolje urađeno, pogotovo kada je reč o njenim tehničkim stranama, međutim, i pored toga, pred nama je veoma zabavno ostvarenje u kojem će većina ljubitelja "ljudi u crnom" nesumnjivo uživati.

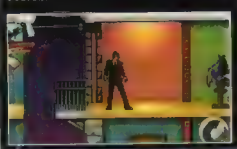
Grafika

U stvari, jedina loše dobro urađena stvar u ovoj igri jeste grafika (i to u stvari kada se uporedi sa ostalim aspektima), ali, problem se postavlja zbog toga što u većem delu igre tu grafiku ne možete videti zbog mraka. No, bar možemo reći da je mrak dobro urađen - stvarno je mračan!



Specijalni napadi

Iako ih u igri nema mnogo, specijalni napadi su stvar koja će preokrenuti sve stvari u vašu korist. Naprosto ne postoji protivnik koji će vam, kada jednom naučite da ih izvodite, predstavljati pretnju. Međutim, postavlja se pitanje koliko je ovo u stvari dobro...



Istorija serijala FINAL FANTASY [6]



S obzirom na činjenicu da ste u Bonusu već mogli pročitati prikaze narednih delova ovog serijala, pokušaćemo da se u ovom tekstu osvrnemo samo na one bitne novine koje su uticale na serijal u celini, tačnije na promene bitne za ceo dalji razvoj Final Fantasyja.



Jedini od najbolje urađenih summoninga u "devetki"

"Osmica"

Nakon sedmog dela FF-a koji je, kao što ste imali prilike da vidite u prošlom broju, otvoro vrata svim onim sledećim nastavcima koji su nam oduzeli toliko sati života, usledio je, naravno, osmi deo serijala. Iako je mnogo stvari promenjeno u odnosu na "sedmicu", suština je ostala ista. Ponovo je pred nama bio ogroman svet koji je trebalo istražiti, ali i shvatiti, ponovo su tu bili nenadmašni likovi za čije je oživotvorenje Square postao maher bez premeta, opet je tu bila priča od koje je zastajao dah i koja je prosto nosila igrače ka rešenju, nakon čega smo svi patili što je došao kraj. Međutim, jedna bitna stvar je promenjena. Kako je ovo bila igra namenjena prvenstveno zapadnom tržištu, kompanija Square je odlučila da prilagodi i izgled igre upravo toj publici, te je manga fazon zamenjen "normalnim", zapadnim, to jest, mesto krupnookih slatkih likova su zauzeli ozbiljni, realistički urađeni ljudi. Iako je ovo umanjilo onaj šarm koji su posedovali svi prethodni nastavci FF serijala, igra je dobro prošla na svim tržištima, te se mora priznati da to i nije bilo tako loš marketinški potez

Quest sa čokobima

FF9 je verovatno igra iz ovog serijala koja je imala najbolje razvijenu priču, tačnije quest sa čokobima. U pitanju je bila neka vrsta mini-igra, čarobne potrage na određenim lokacijama po principu toplo-hladno u kojoj ste mogli naći razne korisne predmete, ali i delić mape po kojoj ste mogli prenaći neke lokacije do kojih inače niste mogli doći.

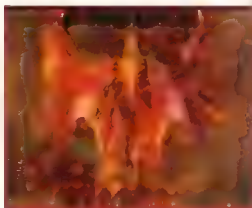


Ukratko, igru su krasili dobar zaplet, sjajno osmišljeni likovi kao i odlične filmske scene. Kontrole su ostale iste kao i ranije, s tim što su meniji uprošćeni (doduše, ponovo su tražili dosta vremena posvećenosti kako bi se shvatilo ovaj novi sistem). Da malo pojasnimo stvari, u pitanju je bio poseban sistem povezivanja, to jest vaš lik je tokom igre pronalazio određene sile (takozvane Guardian Forces, dosta slične summoninzima iz prethodnih FF-ova) pomoću kojih je mogao ojačavati svoje sposobnosti i napade. Takođe, za razliku od prethodnih delova, ovde magije niste učili ili pronalazili, već ste morali da ih crpate iz neprijatelja. Ono što je ipak bilo najjača strana ovog ostvarenja bila je grafika koja je dovedena gotovo do savršenstva. Sve je bilo urađeno do najsitnijih detalja dok su filmske scene bile tako dobro uklopljene u igru da se gotovo nije mogla videti granica. Igra je najzad dostigla sve zapadne standarde, i po izgledu i po kvalitetu. Mnogi od nas bili su razočarani upravo zbog ovoga, međutim činjenica da je igra zadržala dosta starih osobina koje su činile FF prepoznatljivim i voljenim, unekoliko je smanjila ovo razočaranje

Jedna od najbitnijih karakteristika koja je dopnela tome da ovaj FF zadrži i staru publiku bile su emocije koje su ovaj serijal još ranije dovele do toga da igre neprestano balansiraju na ivici epskog i lirskog. Likovi u "osmici" su gotovo bez izuzetka složene ličnosti sa unutrašnjim sukobima. Svaki od njih je imao neku dobro osmišljenu motivaciju zašto se uopšte i našao usred te priče, ali ono što je verovatno najvažnije, međusobni odnosi tih likova dovedeni su gotovo do savršenstva. Na primer, glavni lik Squall je osoba za koju se na početku misli da je potpuno bezosečajna,



Čarolija na sve strane



međutim tokom priče kao i njegova interakcija sa drugim likovima otkrivaju nam da nije sve baš tako jednostavno i da u dubini postoji jedna malo ozbiljnija priča. Upravo njegova ljubavna veza sa Rinoa i čini jedan dobar deo radnje



I u Final Fantasyju 8 lokacije su ostale čarobno-fantastične, uprkos unekoliko modernizovanom izgledu ove igre.

ali nije tu samo kao začim već i utiče na tok stvari u igri. Kada je reč o negativcima, ovo je igra u kojoj postoje dva glavna zlotvorca, da budemo precizniji, zlotvorke. Otpirlike do polovine igre u pitanju je mudra ideja za koju uvek deluje kao da je za korak ispred vas šta god vi činili. Međutim, zaplet se dodatno uslojava u trenutku kada shvatite da je ona samo manoneta u rukama većeg zla, čarobnice Ultimecije. Međutim, uprkos našim očekivanjima, za razliku od Edea, za Ultimeciju se ne bi moglo reći da je baš najuspešniji lik. U stvar ceo njen razvoj prikazan nam je u svega nekoliko rečenica u dijalogu koji se odigrava pre poslednje bitke

Ono što je učinilo Final Fantasy 8 zaista značajnim ako posmatramo serijal u celini bilo



Još jače uvođenje filmskog osećaja u igru. Likovi su, kao što smo već pomenuli, proporcionalni, pa prema tome i dosta realističniji u odnosu na prethodne delove. Ovom "filmskom" osećaju doprinosi i činjenica da su svi likovi i akcije vodite neprestano prisutni na ekranu (i to bez sudaranja i preklapanja). Takođe, promene su unesene i time što je napredovanje oružja svedeno na mnogo manju meru. Pored toga, ovde niste dobijali novac iz bitaka već je Squall dobijao svoju regularnu platu. No, uprkos svim ovim promenama, to je i dalje ostao FF zahvaljujući emocijama i duhu fantastike koji je i dalje preživeo. Iako je u početku bilo i protesta starih fanova, igra je postigla zapažen uspeh, ali i privukla nove ljude, željne avanture epskih razmera.

"Devetka"

Međutim, Square je ubrzo shvatio da se svim ovim pokušajima doprinošenja realističnosti gre izgubilo mnogo, što je dovelo do jednog pomalo neočekivanog preokreta - sledeći nastavak, tačnije Final Fantasy 9 vratio se u stari manga fazon! Iako su tehnika i produkcija ostale na najvišem nivou, sam stil igre se vratio malo unazad, tačnije pred nama su ponovo bili gameplay i estetika FF igara iz perioda pre "osmice". Nostalgija je propevala svakom scenom, muzikom, likovima i upravo to je



Romansa je ovoga puta zauzela veoma bitno mesto i u samoj priči

Romansa

Jedna od zanimljivijih stvari vezanih za FF8 bila je pojava jednog lika čija se priča odvija paralelno sa glavnom - Laguna. Međutim, upravo je njegova sudbina ono što unosi u priču dozu romantike (pored odnosa Squalla i Rinoc). Naime, on je uspeo dva puta da izgubi ljubav svog života. Konačno je na kraju svega postao predsednik. Međutim, činjenica da je izgubio one koje je voleo zauvek je obeležila njegov život.

uspelo u onome što je bila (verovatno) Squareova namera - da povrači stare igrače koje je razočarao FF8

Final Fantasy 9 je zapravo prva igra u celom serijalu koja se nije trudila da unese neke inovacije, međutim upravo zbog toga predstavljala je verovatno najveće iznenađenje koje je saga donela, iako nam je FF8 na neki način izgledao kao prekretnica nakon koje će sve buduće igre izgledati upravo tako. Međutim, serijal, očigledno nije nastavio u tom pravcu. Već deveti deo je to promenio i okrenuo se prošlosti, zadržavši međutim sve tehničke kvalitete koje je "osmica" dostigla. Dakle, odevna novina - u pitanju je jednostavno igra u starom stilu, međutim ispolirana do savršenstva. To se vidi već po samom sistemu igre gde se vraćamo na stare, dobro nam poznate klase. Svaki lik je imao posebne sposob-

Mržnja ili rivalitet

Još jedan od odnosa među likovima u FF8 koji je prouzrokovao dosta različitih tumačenja jeste relacija Squalla i Seifera. Njih dvojica su odlični studenti, obojica zainteresovani za Rinou, jedini koji znaju da koriste oružje koje predstavlja mešavinu mača i puške. Na početku nam njihov odnos deluje kao da je prepun mržnje, međutim, kako igra odmiche, shvataćemo da je to u stvari zdrava doza rivalstva. Štaviše, Seifer postaje čak i simpatičan onoga trenutka kada njegova sudbina postane duboko tragična jer propadaju svi njegovi snovi.



nost koji je samo on mogao naučiti i konstruirati. Te sposobnosti su se učile iz opreme, a neki oklopi, oružja i slično učili su različite likove različitim skillovima. Na taj način je povećana vrednost svakog dela opreme kao i svakog lika i igri je vraćen stari balans koji je pretio da se izgubi

Iako su FF8 i FF9 razvijani gotovo paralelno, teško je zamisliti dve različite igre. Dok je FF8 predstavljao svojevrsnu prekretnicu serijala, "devetka" je bila potpuno "staromodna" igra. Čak su postojali neki nagoveštaji da je Square razmišljao o tome da li da FF9 uopšte bude deo serijala ili neka vrsta sporadne priče ("gaiden"). Uprkos tome što je upravo zbog svog vraćanja na stari sistem FF9 vratio dosta poklonika ovog žanra, mnogi su smatrali da iz istih razloga ova igra predstavlja početak opadanja ovog serijala. Nije više bilo šta novo da se uradi pa su tvorci rešili da se vraćaju unazad umesto da, što bi bilo logično, idu napred. Međutim, činjenica je da je i pored svih ovih rasprava i dvoumljenja u pitanju jedan sjajan RPG koji zaslužuje sve pohvale

Treba, međutim, pomenuti i još jednu bitnu stvar. FF9 se pojavio 2000 godine koja nije označavala samo početak nove ere, već i pojavu nove generacije konzola. Kako je saradnja Squarea sa Sonyjem već postala čvrsta činjenica, sasvim je logično bilo da će se i naredni, deveti deo FF-a pojaviti na PlayStationu 2. No, tvori ove konzole su želeli da ni stara konzola ne bude baš brzo zaboravljena, te su napravili malo poboljšanu verziju po imenu PSONe. A najbolji način da se i ova konzola uspešno proda bilo je upravo pojavljivanje FF9 na njoj. Možda je ovo unekoliko umanjilo tehničke mogućnosti na koje su tvorci ove igre mogli računati. Međutim, uprkos tome, posao je urađen zaista sjajno. Iako je igri bio vraćen fantazijski setting, on je bio uklopljen sa prelepim okruženjem renderovanih pozadina i 3D likova. Da li je ova igra predstavljala vrhunac jednog doba ili početak propasti serijala FF, o tome se i danas vode rasprave. Ukoliko posmatramo serijal u celini, zaista je u pitanju prva igra koja ne donosi ništa revolucionarno novo, međutim, postavlja se pitanje koliko je to uopšte bitno ako se ima u vidu činjenica da je igra zaista sjajna. Dobro, nije baš toliko sjajna kao "sedmica", ali je dovoljno zarazna, lepa, složena, sa fenomenalnim likovima, fantastičnom grafikom i onom, već tako karakterističnom muzikom koja od svakog soundtracka za bilo koju FF stvar umetničko delo. Ukratkao, ako je jedina mana ove igre bilo to što nije bila revolucionarna, onda se zaista pitam koliko je i to uopšte mana. ■



Pravo iz Valhale...

METAL GEAR SOLID

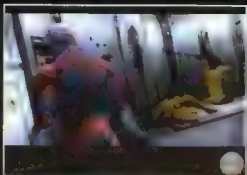
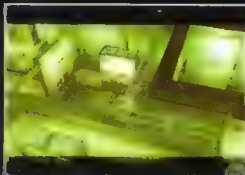
Da, došlo je vreme da se u Bonusovoj Retro rubrici nađe i opis ovog bisera remek-dela, oca svih drugih akcionih igara, obavezne lektire svakog igrača... Dugo bih mogao ovako da ga hvalim, pa ću skratiti - u nedostatku boljeg izraza Metal Gear Solid je **NAJBOLJA IGRA SVIH VREMENA NA SVIM PLATFORMAMA!!!** Drugačije mogu da tvrde samo oni koji ga nisu igrali. U rubrici Veliko znanje proglasili smo ga za najbolju akcionu avanturu, što stoji, ali je barem za mene lično MGS mnogo više od toga.

1998. godine situacija po pitanju kvaliteta igara za PlayStation je bila prilično traljava. Svega nekoliko naslova iz tih prvih godina igara za PS1 je danas vredno pažnje, jer su gotovo sve imale veoma lošu grafiku i igrivost. No, negde krajem godine u opštepoznatoj predprazničnoj poplavi video igara, Konami je objavio dve fantastične igre jednu za drugom - jezivi horor pod imenom Silent Hill i Metal Gear Solid. MGS je tada (a bogami i danas) bio za tri dužine is-

tu ovog naslova ne treba još mnogo šta da se kaže - dovoljno je da vas podsetim na potpuni haos u Japanu, pa i šire u vreme izlaska nastavka MGS-a 2 i činjenice da su hiljade ljudi kupili PS2 samo zbog ove igre. Sada kada sam vas nadam se u potpunosti ubedio u to koliko je ovo zaista dobro, mogu da krenem sa laganim opisivanjem same igre. Ide-mo polako, sve po redu, znači prvo:

Priča

Malu ostrvo kod Aljaske pod imenom Shadow Moses je vladi SAD-a služilo kao veliki magacin nuklearnog naoružanja koji su obezbeđivali jedinice genetski unapređenih vojnika, vođene Fox - Houndom, elitnom specijalnom jedinicom koju su sačinjavali najbolji svetki eksperti raznih specijalnosti - Revolver Ocelot. Kao što mu i ime kaže izvanredan strelac sa Koltom, Psycho Mantis - poseduje sposobnost telepatije i telekineze, Vu-



pred svih ostalih, apsolutno najbolje ostvarenje koje je tek tako palo sa neba (igra se pojavila prilično iznenadno, bez mnogo najava) i ulepšalo nam svima živote. Po prvi put je to bilo potpuno kompletno ostvarenje, počevši od sjajne grafike, zvuka i igrivosti pa do njenog glavnog aduta - priče, koja je izuzetno uverljiva, razrađena i prepuna obrta kao u dobrim akcionim filmovima. Mislim da o nespornom kvalite-

can Raven - izuzetno snažan borac indijanskog porekla - šaman, Octopus - specijalista za prepušavanje i krađu identiteta, Sniper Wolf - prelepa žena - smrtonosna snajpenista, Gray Fox - poginuo (da li je?) u jednoj od operacija u Zanzibaru, Solid Snake - lili vi, i Liquid Snake - član koji je kasnije ušao u tim. Ovu veselu grupicu je kroz mnoge akcije vodio pukovnik Campbell koji je zajedno sa Solid Snakeom posle operacije u Zanzibaru napustio Fox - Hound. Vođeni Liquid Snakeom, preostali članovi ove elitne jedinice su se okrenuli protiv vlade, zaposeli Shadow Moses i prete da će, ukoliko im se ne ispune uslovi, lansirati nuklearno oružje. Pukovnik Campbell poziva jedinog člana Fox-Hounda koji nije izdao, Solid Snake - a da se infiltrira u metu bazu, utvrdi da li su teroristi zaista u stanju da lansiraju nuklearno oružje i, ukoliko jesu - da ih spreči.

Ovde vi započinjete igru sa ciljem da pre svega pronađete i oslobodite šefa Darpa-e (kompanija za proizvodnju oružja) Donald Andersona i predsednika Arms-techa (takođe kompanija za



proizvodnju oružja) Kenetha Bakera. Međutim, vremenom će se ispostaviti da su stvari daleko komplikovanije od onog što vam je rečeno i da vam Campbell i ostale starišine i nisu baš rekli celu istinu. Autor igre, gospodin Hideo Kojima, je uvideo da je osnovni problem u akcionim avanturama monotonost koja se neizbežno javlja vremenom usled beskrajnog pucanja i pucanja, ponekog traženja prekičaća i ključa i - nečeg drugog. Zato je on u Metal Gear Solid in-

IGRAJ SE!



PSone™

PSOne je potpuno redizajnirana originalna Playstation konzola. PSOne je manji, lakši, i praktičniji. Sa preko 3000 igara ovo je najprodavanija konzola svih vremena.

8.499 din

ili na 12 mesečnih rata

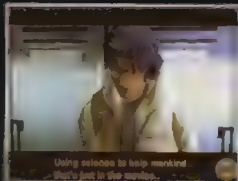
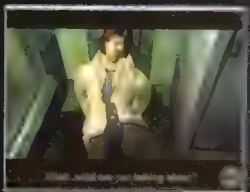
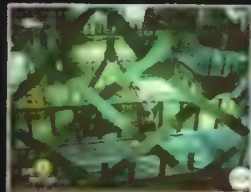
od 779. din

**Mogućnost odloženog plaćanja
i potrošački krediti na 12 meseci
uz garanciju od 6 meseci i obezbeđen servis**

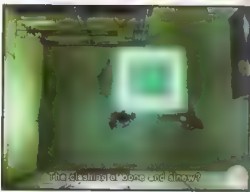
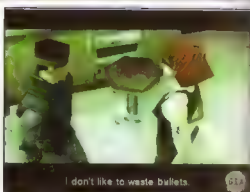
BeaSOFT

Beograd • Gospodara Vučića 166, tel: 011/ 30 45 700, 30 45 711
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad • Mileticeva 36, tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Yavilon, I sprat, Gradsko šetalište BB

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beasoft.co.yu



plantirao savršenu priču koja će se od ove go-reopisane koja je prilično jednostavna i uobičajena za video igre ovog žanra, razviti u fantastičnu fabulu u filmskom stilu, ispunjenu intriga, razočarenjem i ljubavlju. Pored toga uobičajeno trčkanje po nivou u besomučno ubijanje stotine protivnika koji vam samo iskaču i iskaču, zamenjeno je sistemom taktičkog igranja uz jako puno skrivanja i šunjanja, a malo otvorene borbe. No, o tome ću detaljno pisati kasnije, a sada, da se vratimo na priču. Dakle, mini podmornicom ste se infiltrirali na dok baze i sada je potrebno da počnete sa ispunjavanjem svojih zadataka. Kako budete odmičali: u ign saznaćete da Shadow Moses nije samo obično skladište oružja, već poligon za razvoj Metal Gear-a, nuklearnog super oružja koje Arms tech i Darpa u tajnosti prave već duže vreme. U pitanju je sistem koji može da lansirati atomsku raketu sa bilo kog mesta na Zemlji, jer je u potpunosti mobilan. Ovo fatalno oružje je na testovima pokazalo rezultate bolje od svih očekivanja, trenutno je u rukama terorista i što je najgore - potpuno je spremno za upotrebu. Na svom putu ćete upoznati Meryl, vojnika početnika, koja nije pristala da učestvuje u pobuni pa ju je Fox Hound zarobio. Između nje i Snakea, koji na početku izgleda kao hladni, bezosećajni plaćenik će se vremenom izroditi nešto više od pukog ortakluka, ali vam ja o tome neću reći više ništa kako vam ne bih kvario zadovoljstvo ukoliko do sada slučajno niste igrali Metal Gear Solid. Kompletna priča se odvija kroz jako mnogo animacija koje su dugačke i odrađene fantastično. MGS se, kao što ne-



Gameplay

Na početku pri sebi imate samo termalno odeo (koje vas štiti od ubistvene hladnoće na Aljasici), dvogled, paklu cigareta i ništa više. Prvo što treba da uradite jeste da pronađete prigušeni Socom pištolj bez koga nije baš pametno ulaziti u bilo kakav sukob, a ukoliko to baš morate (a jednom ćete najmanje morati) onda je najbolji način pći stražaru iza leđa i nečujno ga zadaviti, to jest polomiti mu vrat. Ukoliko to uradite dobro, bićete nagrađeni bonus healom ili municijom. Kao što podnaslov igre "Tact ca Espionage Action" kaže, akcenat je stavljen na tiho savladivanje protivnika ili još bolje - njihovo izbegavanje. U tom cilju je napravljeno mnoštvo komandi tipa - puzanje, tiho hodanje uz zid, nečujno savladivanje protivnika davijem, odvlačenje pažnje čuvarima kucanjem u

ko reče, gleda podjednako koliko se i igra, jer je ukupna dužina trajanja animacija ne mnogo manja od dužine samog igranja. Posle prelaska igre dobićete čak i mogućnost da celu igru odgledate kao film po sistemu vezanih animacija i tekstualno prepričanih segmenata koji se konkretno igraru. O fabuli bih ja mogao još ihahaj da vam pripovedam, ali to neću učiniti jer bih vam tako u potpunosti upropastio sva ona fenomenalna iznenađenja koja vas teraju da u sebi (ekstremni slučajevi i naglas) zaključite da je ova igra tako "prokletu dobra, da od nje bolju u životu niste igrali. Zato predimo na:

DOBITNICI NAGRADNE IGRE

SPIDER-MAN

DVD Spiderman:

Filipović Ljubomir
Majdanpek

Spiderman kačket:

Jelena Tomić, Sombor

Spiderman majca:

Željko Zahorjanski
Kucura

Spiderman mouse pad:

Viktor Amadio, S. Palanka

Spiderman paket (tattoo, nalepnica, privezak):

Jovanović Filip, Kruševac

Damjan Zamaklar, Zemun

Nikola Nikolić, Ripanj

Urošević Kosta, Čačak

Darko Stevanović, Dubočica



Sony PlayStation igrice:

1. Mladen Andjelković, Kruševac
2. Zoran Mandić, Hrtkovci
3. Stevan Đaković, Zabalj
4. Predrag Petrujić, Zaječar
5. Miloš Lukić, Ulcinj
6. Darko Bulija, Čačak
7. Vladimir Milikić, Kraljevo
8. Peka Pear Petković, Požarevac
9. Milan Bulugić, Užice
10. Božidar Stanković, Vranje
11. Filip Marinković, Melenci
12. Aleksandar Lazarević, Roanda
13. Goran Čirić, Niš
14. Miloš Aksentijević, Negotin
15. Aleksandar Nikolić, Bela Crkva

Spiderman CD futrola:

Albert Lendel, Trešnjevac

Đorđe Ristović, Beograd

Marko Jablanović, Žarkovo

Čestitamo dobitnicima i pozivamo sve čitaoce da učestvuju u narednim nagradnim igrama.



STUART LITL

govor, Liti je, Liti hej, Stuart Liti
kao u potpuno novoj animiranoj akc
svega koja čine nezrežiti i zabavni s
omiljeni junaci iz prvog filma, ali sada ih
još! Maleni Liti će uz pomoć kovat
kamo smo gde ništa nije bilo.

Stuart je Stuartov sin Džordž porastao i krenuo
u potpuno novu drugu "Liti" glas
da će sve on sve manje
na svoje prijatelje i da mora
sve prijatelje uskoro
da se s njima sastane.

Kada se na kraju razgovora Mar
Liti kreće u akciju uz pomoć mačka
Nathan Larva, suočujući se sa
novim avanturama ali da će uspeti
na vreme.

U predgovoru muzičke animacije
sve glasovno pesmom, Tim alve
Dion. Bogat ilustrativni materijal
film o tome kako je sniman film
i najvažniji delu, muzički video, link
na internet i više nego dovoljno

Metrom vas nagraduje
pobediti i osvojite DVD film Stuart Liti
i Bonus i druge nagrade.
biti objavljeni sledećem broju.



MAKUĆITE TELEFONOM ILI PUTEM INTERNETA



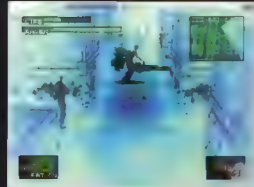
KUPON - NAGRADNO PITANJE

Koji poznati glumac je Litu pozajmio glas u filmu?

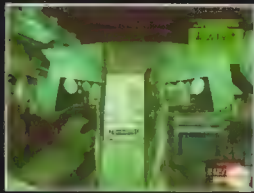
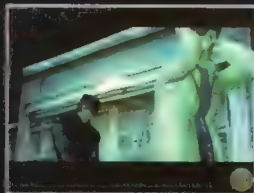
☐ Michael J. Fox
☐ Tom Cruise
☐ Alec Baldwin

Ove kupon sa tačnim odgovorom i sačin podacima isreći, ubacite u kovanu poštom do 10. decembra 2002. god na adresu: BONUS, p. 141 32, 11050 Beograd 22. sa naznakom "Stuart Little - nagradna igra".

Time je izdat



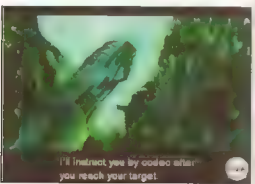
zid i bežanjem (oni će doći da provere šta se čulo). U tome će vam znatno pomoći i veoma koristan radar koji se isključuje jedino kada ste otkriveni. Tada je najbolje da se negde privremeno sakrijete i bezbedno sačekate prestanak opasnosti. Za situacije u kojima se treba otvoreno boriti prisutan je veći broj bučnog ručnog naoružanja (FAMAS, razne bombe, čak i STINGER...), mogućnost goloruke borbe, kao i konščenje teroriste kao žirovog štita (uhvatite ga sa leđa i vučete sa sobom ukoliko neko puca (a najverovatnije neće) ubiće svog). Ali stražara je na zavidnom nivou za ono vreme. Oni će pratiti tragove ukoliko ih vide, pokrviti jedan drugog i pucati prilično dobro. Takođe, stražari se povremeno protežu, šetkaju od dosade, zevaju, pa čak i spavaju. Ono što posebno čini igru zanimljivom jeste gomila fantastičnih detalja u priči, gameplay - u i grafici koje nećete videti ni u jednoj drugoj igri. Na primer, jedan od dobrih načina za skrivanje od patrula jeste da je zavučete pod kartonsku kutiju. Kada joj stražar pride začuđeno će pitati "Hmmm... Who's the box???", pogledati etiketu kutije i, ako je sve u redu, prosto proći pored vas.



Jedan od najboljih štosova autora igre je borba protiv Psycho Mantis, koji je u stanju da pomera predmete i čita vam misli. Pre same borbe on će vam demonstrirati svoju moć telepatije tako što će vam pričati o vašoj prošlosti - kakav ste igrač (u zavisnosti od toga koliko ste se dosada izlagali borbi reći će vam da ste oprezan, odnosno heroičan tip), koliko ste samouvereni (na osnovu broja sejvova) itd... Najbolji je njegov dokaz telekinetičkih sposobnosti (koji je rezervisan samo za vlasnike Dual Shock džojpada) Mantis će od vas zatražiti da polako spustite kontroler na sto, koncentrisati se neko vreme i najaviti vam da će kao svojim mislima pomerati vaš džojpad. Vi ste to učinili kako je on rekao i gle - kontroler počinje da se tresne i - pomera (što je normalna posledica vibracije, ali to nije znao moj mlađi brat pa se jedan primio da Mantis stvarno iz igrice pomera stvari). Kada



sama borba počne Psycho će zaista čitati unapred svaki vaš potez, a kako biste ga prevanili potrebno je da prebacite kontroler iz porta 1 u porta 2 i kao time ga zbunite. Presekao sam se kada je u pola borbe ekran TV-a postao crn. Normalno, pomislio sam da se Sony zaglavio ali se odjednom na ekranu ispisao natpis HI DEO (po autoru Hideo Kojimi) i igra se nastavlja uz Mantisov smeh. Cilj svega ovoga - da vas zbuni i maksimalno zabavi, to jest ne dozvoli da vam igra vremenom postane dosadna. Takvih

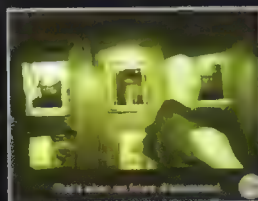
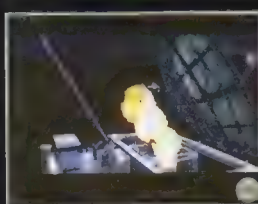
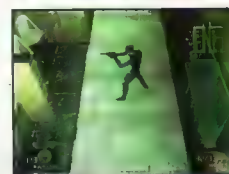
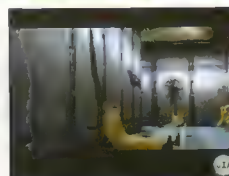




Joshova ima još zaista mnogo (npr. Snake od radnoće dobije kijavicu i kija kao blesav, pa vam onda treba lek...) i bolje je ne otkrivati ih više kako bi i vama bili podjednako prijatno iznenađenje kakvo su meni bili.

Grafika, zvuk i muzika

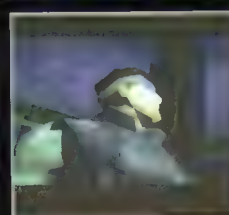
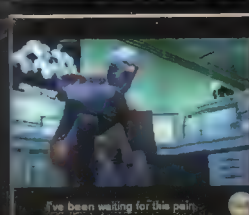
U grafici ne treba trošiti reči, dovoljno je samo reći da je za ono vreme fenomenalna, a za današnje standarde sasvim zadovoljavajuća. Pojedini enterijeri su veoma detaljno napravljeni i izgledaju zaista sjajno. Kamera je filmski promenljiva i najčešće zauzima položaj iz pičije perspektive, ali se uvek situacija može osmotriti iz Snakeovih očiju. Zvuk je kao i sve ostalo - iznenađujuć. Na dva diska koliko igra zauzima snimljeni su sati i sati odlično interpretiranog zvučnog materijala - govor likova. Muzika po dinamici varira u opasnim i mirnim situacijama, a nekoliko dominantnih melodija je urađeno u stilu Lorene MekKenit. Soundrack iz igre se besplatno može skinuti sa interneta



Zaključak

U svakom hvalospeva valjda ste već shvatili koliko je Metal Gear Solid kvalitetna igra. Ona ima sve ono što druge igre nemaju - neponovljiv gameplay, animacije, ljubavnu priču i konačno - uprkos velikoj količini nasilja - antiratnu poruku koja je iskazana na samom kraju igre. Ovakav stav sa mnom deli i Urednik, kao i dobar deo redakcije te vam je stoga jasno da treba, ukoliko već niste, da probate MGS. Hiroo Kojimi hvala na ovom remek delu i njegovom nastavku koji još lično nisam igrao, ali verujem da ne može biti bolji od prvog dela jer je on - savršen. Ocena - 100%

Važna stvar za sve one sa CD kopijom igra će od vas u jednom trenutku tražiti da upišete frekvenciju koja je zapisana na zadnjem omotu diska. Ukoliko taj zadnji omot nemate (a verovatno ga nemate ukoliko posedujete kopiju) treba da znate da je pomenuta frekvencija 140.15. Bez ovoga igra se ne može preći.



JAMES BOND: UMRI DRUGI PUT

Uloge: Pierce Brosnan, Halle Berry, Rosamund Pike
 Režija: Lee Tamahori
 Pretpremijera: Sava center 30.04.2002
 Trajanje: 134 min.

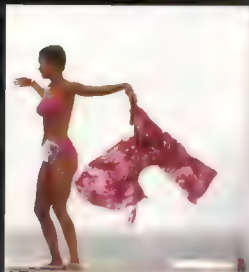
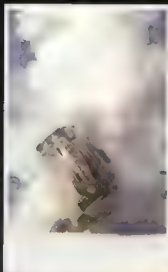


dogovorili da nastavimo da radimo zajedno sve dok on ne napuni 100, kada bih ja imao već dovoljno iskustva da preuzmem... Kliz.

Od Hong Konga, preko Kube, do Londona, Bond-krivci svatko s ciljem da otkrije izdajnika i spreči katastrofalni rat. U tome mu pomažu Džinks (Ben) i Miranda Frost (Pajko), koje će igrati glavne uloge u ovoj avanturi. Priča počinje u demilitarizovanoj zoni između Severne i Južne Koreje i nastavlja se kroz Hong Kong do Kube i Londona, gde Bond sreće dve dame koje će mu na razne načine pomoći u njegovoj potrazi. Ušavši u trag zlikovcu, Bond putuje na Island gde upoznaje snagu neverovatnog, novog oružja, a zatim se u Koreji, gde je sve i počelo, matično sukobljava sa svojim glavnim neprijateljem.

Dvadeseti nastavak serijala o čuvenom agentu 007, pokušao je da elemente starih Bond filmova iskoristi na nov i osvežavajući način. Za ovaj nastavak karakteristično je vešto poigravanje sa Bondovom prošlošću. Pored već viđenog biljnika, tu je i takodje i stil lasera iz "Goldfinger"-a i scena u kojoj Bond skida ronilačku opremu i otkriva uredno ispegano odelo. Snimanje ovog, kao i svih prethodnih delova, uključivalo je mnoštvo glamuroznih lokacija (Kaba, Island, Koreja), juvija (uključujući i jednu na sandu leda) i neverovatnu špijunsku igru (Anton Martin sa dugmeom za kamuflažu).

U ovom filmu o Bondu, tako da je suština uvek ista: devojke, sprave i akcija, kaže Tamahori. Kuriozitet predstavlja i to da se u filmu pojavljuju Madonna i ponovo Džon Kliz. "The Material Mom" će u filmu "Umi drugi put" igrati instruktora mačevanja u sceni gde se čuveni agent 007 suprotstavlja zlikovcu po imenu Gustav Grejvs (Tobi Stivens), a takodje će i pevati naslovnu numeru Garija Swana, koju je snimila još prošlog proleća i za koji će snimiti spot u Los Angelesu. Džon Kliz se ovoga puta pojavljuje kao Bondov voljeni Q, čuveni pronalazač, gde zamenjuje pokojnog Dezmonda Levelina, koji je tu ulogu igrao od 1963. Džon se prvo pojavio kao Levelinov asistent R u filmu "Svet nije dovoljan" 1999. "Dezmond i ja smo napravili jedan dogovor. Kada sam počeo da radim u Bond filmovima, ja sam imao 48, a Dezmund 80 godina. Na sreću se



The Skulls

Kataloški broj: 1385
 Žanr: triler
 Trajanje: 110 minuta
 Glumci: Joshua Jackson, Paul Walker, Hill Harper
 Režija: Rob Cohen

Vrlo interesantna duboka priča o sektama Fabula je zapravo najveća sekta u Americi - cobane. Čip su članovi bili čak trojica - ex-predsednika Amerike. Momak koji se upeti java u sve to ipak ostaje trezven i pokušava da se spasi ali ne i da uništi istoriju. Sjajan zvuk i odlična atmosfera su glavni aduti filma!



Planet of the Apes

Kataloški broj: 351
 Žanr: SF
 Trajanje: 100 minuta
 Glumci: Mark Wahlberg, Tim Roth, Helena Bonham Carter
 Režija: Tim Burton

Svakako je svako od nas čuo za legendarni hit film sa kraja šezdesetih godina, koji je nosio dirljiv naziv kao ovaj nime. Ali, ali je imao nešto drugačiju priču. Planetu koju su nam oduzele životinje i kako sve u svemu izgleda naša budućnost u očima bolesnih vizionara. Izuzetan film sa sjajnom temom.

Zahvaljujemo se firmi
**DVD&PC
 SOFT KLUB**
 011/322-40-40

Zar opet ...

GAME OVER

Aaa, to nikako! *



- * Da više nikad ne vidite ovaj mrski natpis pomoći će Vam CHEATCODE S
- * Oko 37000 šifara za više od 2000 igara za vaš PlayStation
- * Koristi kodove direktno sa CD-a Nije Vam potreban bilo kakav hardware
- * Kao bonus - memorijska kartica za snimanje pozicija i novih šifara i kodova

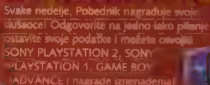


Beograd • Gospodara Vučića 160 • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 761
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47 • Tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36 Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, I sprat, Gradske Šetalište BB

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu

Telefonski servis **116 116** je upat sa vama i za novu sezonu
spremio je mnoge vredne nagrade i lepa iznenađenja.

abc
2 TRIKOVI I ŠIFRE



del
3 VESTI

4 IGRA NEDELJE

...the ...

From *Journal of Management Education* 33(10):1133-1146, October 2009. © 2009 Sage Publications

POBEDNIKOV ŠIFARNICE

CD-ROM

- 01 THE MIGHTY QUEST
- 02 THE ROAD OF RAINBOWS: RITING
- 03 THE GREAT IRISH RACE
- 01 WORLD'S WAK 2: TWO JUM
- 02 THE GREAT IRISH RACE
- 03 DEEP HUNTER: TRACKING TROPHIES
- 04 THE GREAT IRISH RACE
- 05 HAWKMASTER II: THE SORCERER'S STONE
- 06 AIA EVOLUTION 2
- 07 THE GREAT IRISH RACE
- 08 COMANCHE
- 09 SILENT HANE
- 10 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
- 11 COMANCHE
- 12 THE GREAT IRISH RACE
- 13 THE GREAT IRISH RACE
- 14 THE GREAT IRISH RACE
- 15 THE GREAT IRISH RACE
- 16 THE GREAT IRISH RACE
- 17 THE GREAT IRISH RACE
- 18 THE GREAT IRISH RACE
- 19 THE GREAT IRISH RACE
- 20 THE GREAT IRISH RACE
- 21 THE GREAT IRISH RACE
- 22 THE GREAT IRISH RACE
- 23 THE GREAT IRISH RACE
- 24 THE GREAT IRISH RACE
- 25 THE GREAT IRISH RACE
- 26 THE GREAT IRISH RACE
- 27 THE GREAT IRISH RACE
- 28 THE GREAT IRISH RACE
- 29 THE GREAT IRISH RACE
- 30 THE GREAT IRISH RACE
- 31 THE GREAT IRISH RACE
- 32 THE GREAT IRISH RACE
- 33 THE GREAT IRISH RACE
- 34 THE GREAT IRISH RACE
- 35 THE GREAT IRISH RACE
- 36 THE GREAT IRISH RACE
- 37 THE GREAT IRISH RACE
- 38 THE GREAT IRISH RACE
- 39 THE GREAT IRISH RACE
- 40 THE GREAT IRISH RACE
- 41 THE GREAT IRISH RACE
- 42 THE GREAT IRISH RACE
- 43 THE GREAT IRISH RACE
- 44 THE GREAT IRISH RACE
- 45 THE GREAT IRISH RACE
- 46 THE GREAT IRISH RACE
- 47 THE GREAT IRISH RACE
- 48 THE GREAT IRISH RACE
- 49 THE GREAT IRISH RACE
- 50 THE GREAT IRISH RACE
- 51 THE GREAT IRISH RACE
- 52 THE GREAT IRISH RACE
- 53 THE GREAT IRISH RACE
- 54 THE GREAT IRISH RACE
- 55 THE GREAT IRISH RACE
- 56 THE GREAT IRISH RACE
- 57 THE GREAT IRISH RACE
- 58 THE GREAT IRISH RACE
- 59 THE GREAT IRISH RACE
- 60 THE GREAT IRISH RACE
- 61 THE GREAT IRISH RACE
- 62 THE GREAT IRISH RACE
- 63 THE GREAT IRISH RACE
- 64 THE GREAT IRISH RACE
- 65 THE GREAT IRISH RACE
- 66 THE GREAT IRISH RACE
- 67 THE GREAT IRISH RACE
- 68 THE GREAT IRISH RACE
- 69 THE GREAT IRISH RACE
- 70 THE GREAT IRISH RACE
- 71 THE GREAT IRISH RACE
- 72 THE GREAT IRISH RACE
- 73 THE GREAT IRISH RACE
- 74 THE GREAT IRISH RACE
- 75 THE GREAT IRISH RACE
- 76 THE GREAT IRISH RACE
- 77 THE GREAT IRISH RACE
- 78 THE GREAT IRISH RACE
- 79 THE GREAT IRISH RACE
- 80 THE GREAT IRISH RACE
- 81 THE GREAT IRISH RACE
- 82 THE GREAT IRISH RACE
- 83 THE GREAT IRISH RACE
- 84 THE GREAT IRISH RACE
- 85 THE GREAT IRISH RACE
- 86 THE GREAT IRISH RACE
- 87 THE GREAT IRISH RACE
- 88 THE GREAT IRISH RACE
- 89 THE GREAT IRISH RACE
- 90 THE GREAT IRISH RACE
- 91 THE GREAT IRISH RACE
- 92 THE GREAT IRISH RACE
- 93 THE GREAT IRISH RACE
- 94 THE GREAT IRISH RACE
- 95 THE GREAT IRISH RACE
- 96 THE GREAT IRISH RACE
- 97 THE GREAT IRISH RACE
- 98 THE GREAT IRISH RACE
- 99 THE GREAT IRISH RACE
- 100 THE GREAT IRISH RACE

717 MITT: HORMANS' PRO BMX
 718 MITT: HORMANS' PRO BMX
 719 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 720 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 721 MR RESORT TYCOON
 722 MR RESORT TYCOON
 723 ETH: ROLDS
 724 ETH: ROLDS
 725 CAPITALISM II
 726 CAPITALISM II
 727 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 728 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 729 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 730 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 731 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 732 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 733 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 734 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 735 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 736 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 737 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 738 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 739 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 740 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 741 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 742 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 743 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 744 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 745 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 746 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 747 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 748 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 749 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 750 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 751 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 752 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 753 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 754 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 755 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 756 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 757 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 758 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 759 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 760 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 761 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 762 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 763 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 764 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 765 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 766 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 767 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 768 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 769 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 770 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 771 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 772 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 773 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 774 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 775 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 776 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 777 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 778 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 779 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 780 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 781 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 782 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 783 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 784 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 785 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 786 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 787 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 788 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 789 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 790 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 791 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 792 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 793 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 794 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 795 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 796 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 797 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 798 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 799 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT
 800 MEDAL OF HONOR: ALTHED ASSAULT

2652 DISCHARGE D: DARK HOPEFLY
 2653 ROLLERCOASTER TROGONS CORKS GREW
 2654 DUNGEON SILGE
 2655 HERODES OF NIGHT & MARELLA
 2656 STARS OF THE COMMAND
 2657 BATTLE REALM
 2658 FREEDOM FORCE PARTY
 2659 FREEDOM FORCE
 2660 BLOOD OMEN
 2661 THE DARK REALMS III: MORROWING
 2662 MOTOCROSS MANIA
 2663 CASINO MCGILL
 2664 FREEDOM FORCE
 2665 CARNIVORES: CITYSCAPES
 2666 FREEDOM FORCE: FANTASY BATTLE GROUND
 2667 EXTREME PAINTER
 2668 JOHN STRIKE THICKET
 2669 THE SIMS: KIDS
 2670 STARSHIP UNLIMITED: DIVIDED GALAXY
 2671 CULTURES 2
 2672 GRAND THEFT AUTO 3
 2673 2001 TOYOTA: DINDSARD DISC
 2674 AXI: ARIMA
 2675 MABLE FORCES
 2676 MARVEL GOLF CRAFTS
 2677 DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT
 2678 USAR: HOOTERS PRO CLIP RACER
 2679 THE SIMS: KIDS: FRANCH OPEN
 2680 STAR WARS: STARFIGHTER

092 NUCLEOMORPHIC
093 TACTICAL OPS: ASSAULT ON TERROR
094
095 BACKPACKS: THE ART OF WALKING
096 SHADOW FORCE: RAZOR ULTIMATE
097
098 DELTA FORCE: TASK FORCE DANGER
099 BRD HUNTER: WILD WINGS EDITION
100
101 WANKFART: THE ADVENTURES IN TIME
102
103 NEISTOL
104 VANGUARD ARCADE
105
106 THE HIDDEN PORTAL
107 AMERICA'S ARMY
108 MORROWING
109 THE SUM OF ALL FEARS
110 HOLIDAY ISLAND
111 COUNTER STRIKER
112 THE TOWER OF BABEL
113 BLOOD RAIN
114
115 THE SILENT ASSASSIN
116 NO ONE LIVES FOREVER
117 RED SHARK
118
119 THE RACING
120 PROJECT NOMAD
121
122 DOWNTOWN PARK: NOVEL
123 FRODO BAGGINS: THE OVERLORD
124 EMERSON: RISE OF THE MIDDLE KING
125
126 TACTIC LIEB

26 BREATH OF FIRE
 27 BLADE
 28 THE LEGEND OF DRAGON
 29 VAGRANT SIGHT
 30
 31 DIGIMON WORLD
 32 INTERVIEW TRACK & FIELD
 33 THE MUMMY
 34
 35 MEGAMAN X5
 36 DRAGONBALL Z FINAL BOUT
 37 THEME PARK WORLD
 38 MUPPET MONSTER ADVENTURE
 39
 40 THE SMURFS
 41 SOLD IN HEAVEN
 42 ABE'S EXODUS
 43 TOMBA RAIDER
 44 SKULLMONKEYS
 45 MOK
 46 ALPHREED: THE LAST PLANE
 47 PUNKY WEST: LAND OF THE BABES
 48 TARZAN
 49 TEST DRIVE
 50 TWINKLE DRAGON
 51 TOMBA 2

63 PRISH KATY
 64 KASH BANDICOOT: WARPLE
 65 READY 2 RUMBLE: ROUND 2
 66 WCW/NO THUNDER
 67 THE MIGHTY PRESLEY: B.M.X.
 68 MAT HOFFMAN'S PRO.B.M.
 69 THE DEAD THILLDIT 2: VIVA LAS VEGAS
 70 CRASH TEAM RACING
 71 STONY HAWK'S PRO SKATER 2
 72 TONY HAWKS FISHDIT: THE PHANTOM
 73 RAMPAGE
 74 KIDS BUNNY: LOST IN TIME
 75 COLIN MCCRAE RALLY
 76 TONY HAWK'S SKATEBOARD: REAPER
 77 SPIRO 2: RIPTO'S RAGE
 78 TOMORROW NEVER DIES
 79 DUCATI WORLD RACING CHALLENGE
 80 NINE SHADOW OF DARKNESS
 81 ACTION: OPERATION EXTREME
 82 PARASITE EVE
 83 CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE
 84 NIGHT
 85 APT: SLAP
 86 TEN: MUTUAL ACADEMY

376 FROGGER 2: SWAMP'S REVENGE
377 LONK HAWKS: PRO SCATER 2
378 SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO
379 SYMPHON FILTER
380 THE ITALIAN JOB
381 AGILE WARRIOR: 10111
382 THE WOLF IN THE WOLF
383 ALIEN TRILOGY
384 THE LEGEND OF DRAGON
385 DANCE FLOOR
386 HARRY POTTER AND THE SORCERER'S
387 STONE
388 ROMANS: MAGIWOOD
389 TEST DRIVE 2
390 MISTER MOSQUITO
391 CRISTY MARIAGE
392 THE LAST LAMINATE (S-BAI)
393 REDCARD 20:05
394 ECHO FISH
395 POPULOUS: THE BEGINNING
396 WAIN-TAMMER: DARK OCEAN
397
398 JOHNNY BUCKOATONS
399 ADVAN RACING

3 BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE
 6 DYNASTY WARRIORS 3
 7 AKI EVOLUTION
 8 DEAD CALM: HARD CORE
 9 CRAN TUNNELS 3: A-PEX
 0 BATMAN: VENGEANCE
 1 SMUGGLER'S RUN: HOSTILE TERRITORY
 2 EVIL TWIN
 3 FLYSTER: THE PRECURSOR LEGACY
 4 DARK SUMMIT
 5 THE SIMPSONS: ROAD RAGE
 6 METAL GEAR SOLID
 7 NHL HITS 20-02
 8 THE DARK CEMETERY APOCALYPSE
 9 PRO EVOLUTION SOCCER
 0 STAR WARS: JEDI STARFIGHTER
 1 TSUGUNAI: ATONEMENT
 2 GT: CONCEPT 2001 TOKYO
 3 GIANTFISH: CITIZEN KASATO

026 SOUL REAPER 7
027 ONI
028 LINEAL TOURNAMENT
029 SPY HUNTER
030 MAX PAYNE
031 LEGENDS OF WRESTLING
032 SMILGOLDS & RUN 2: HOSTILE TERRITORY
033 JAMES BOND 07: AGENT UNDER FIRE
034 LOTUS CHALLENGE
035 STATE OF EMERGENCY
037 DANNY McVEIGH MAD THO
038 ARCTIC THUNDER
039 TURNOUT
040 TONY JAWIS PRO SCALERS
041 CONY & DESERT STORY
042 NASCAR THUNDER 2001

002 HARVEST MOON
003 POLARIS SNOCROSS
004 SPACEMAN
005 TOMMY HAWK'S PRO SKATER
006 MAYANMAN
007 INSIDE THE GAUGE
008 PROJECT S-1
009 SIMPSON'S: TREEHOUSE OF TERROR
010 GUN
011 BUZZY THE VAMPIRE SLAYER
012 MEN IN BLACK: THE SERIES
013 SPONGEBOB SQUAREPANTS: LEGEND OF THE LOST SPATULA
014 ACTION MAN
015 KONG: RETURN TO THE JUNGLE
016 SPIDER-MAN 2: THE SINISTER SIX
017 LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES
018 PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

019 SPIDER-FAIRY TALK
 020 REASON
 021 SPIDER-MAN
 022 NBA SHOWTIME
 023 T.J. LAYNE'S ULTIMATE MIX
 024 SMOOTH ENGLISH
 025 ROCKET POWER: DREAM SCHEME
 026 GRADUUS GALAXY
 027 DONALD DUCK ADVANCE
 028 RAMPAZ: BATTLE ATTACK
 029 LEGO BIONICLE
 030 IRIDIUM 3D
 031 F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
 032 F-14 TOMCAT
 033 CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON
 034
 035 SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE
 036 F-14 TOMCAT
 037 TEKKEN ADVANCE

Visit us on e-mail:

GB

041-20-20-20

Osobe mlađe od 18 godina mogu da zovu uz odobrenje roditelja

Pišite nam na e-mail:
pobednik@eunet.vu

drivethrough igre DRIVER 2



Brazilski mafijaški bos Alvaro Vasquez je rešio da pusti pipke na vašoj teritoriji - Čikoaugu. On vodi ogromnu organizaciju koja se bavi prodajom kokaina koji dolazi iz Junžne Amerike. Alvaru je potrebna baza u Americi odakle bi organizovao distribuciju robe, a sa obzirom na dugu kriminalnu istoriju Čikaga pogodilo je pravu lokaciju. Posle malo njuškavanja unakolo i postavljanja pravih pitanja pravim ljudima (čitaj ološu) saznajete da je čikaški bos Solomon Caine je upravo izgubio svog glavnog čoveka Pink Lenny-ja. Ovaj je za bolju ponudu prešao kod Alvara. Vasqueza u brazilski labor. Caine očigledno nije srećan zbog ovoga jer je naručio Lenny-jevo ubistvo. A takode

pokreće sveopšti mafijaški rat protiv Brazilaca. Vaš posao podrazumeva tajni zadatak infiltriranja u čikašku mafiju sa ciljem da zaustavite dalje širenje konflikta između bandi. Tu je i vaš partner Tobias Jones uz čiju pomoć treba da se uvučete u najmračnije krugove podzemlja.

Da bi vam olakšali ovaj vrlo težak zadatak obezbedili smo vam detaljne mape kretanja za svaki grad - Čikago, Havanu, Las Vegas i Rio de Janeiro. Na mapama su prikazane najbolje rute a u tekstovima smo vam dali savete za najefikasniju vožnju na svakoj etapi.

Sada obucite vaše vozačke rukavice, okrenite kontakt, otvorite oči (zatvorite usta), i priklonite gas.



Chicago

Tanner i Tobias Jones su na tajnom zadatku da ispitaju ubistvo brazilskog gangstera. Zloglasni voda brazilске mafije - Alvarez Vasquez, se nalazi u Čikagu. Šta će on uopšte tamo?

Mission 1: Surveillance Tip Off



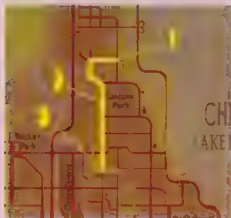
Caine je naručio ubistvo jednog od Alvarezovih prijatelja, koji je ubijen iz neposredne blizine sa skraćenom sačmarom. Ubistvo se odigralo u nekom baru na Southside-u, pa je na vama da odete tamo da pokušate da nešto iskopate. Glasine kruže da je u baru u vreme ubistva bio i Pink Lenny i da je uspešno pobjegao.

1. Brzo uđite u vozilo, jer imate samo 30 sekundi na raspolaganju.

2. Nagazite na gas i izvezite se napolje iz ulice. Vozite kroz park ispred vas i i zadite na put. Skrenite u drugu desno, vozite duž puta i pratite ga do kraja da bi završili misiju. Nagazite na pedal gasa i pratite konus na radaru. Ne trudite se da vozite korektno, slobodno vozite suprotnom stranom puta i seate put koliko god možete, da bi što više uštedeli na vremenu.

3. Prolećite kroz semafore i presecite kroz park da bi uštedeli na vremenu. Kada vidite parkirani automobil sa velikom crvenom strelicom iznad njega, zaustavite auto. Izadite iz vašeg auta i uđite u parkirani i uspeći ste - svjedok je još uvek tu.

Mission 2: Chase the Witness



Pratite plavi sedan u kojem se nalazi svjedok. Zalepite se za njega i ne pokušavajte da ga skrsite jer je to nemoguće - prosto ga pratite.

1. Budite pažljivi u trenucima kada vozilo ispred vas pokušava da skrene jer će se vrlo lako naterati u druge automobile ili još gore, u zid.

2. Kada izbijete na dugi pravac samo zakucajte pedal gasa i držite se u njegovoj blizini. Vozite suprotnim pravcem ako je potrebno i samo pratite njegovo kretanje - izbegavajte ostale aute i ponovo se ne obazirte na signalizaciju sve do kraja misije.

3. Svjedok će pobeći na voz kada stignete do kraja misije. Ništa ne brinite, stići ćemo ga na stanici u centru, gde će uz kraće prijateljsko ubeđivanje dati sve potrebne odgovore.

Mission 3: Train Pursuit



Svjedok je u vozu i srećom po vas, kreće se na onom delu na kojem je pruga izdignuta iznad nivoa kolovoza. Pratite crvenu strelicu koja ukazuje na voz, i ako ste vešt vozač stići ćete do stanice pre voza. Misiju počinjete ispod pruge na putu sa gomilama šteta na njemu. Krenite troloarom sa leve strane puta i vozite uz njega da bi izbegli prepreke.

1. Na kraju puta skrenite desno, pa prvom levoj. Presecite travnatu čokaj i vodite račun da vas na raskrsnicama ne udare vozila sa strane.

2. Skrenite desno i podite uličicom ispod pruge. Vozite kroz kutija između označenih plavih METALNIH prepreka na sredini puta. Skrenite levo na pravac i samo ispratite prugu sve do stanice.

3. Pred sam kraj linije kada već budete u blizini stanice obavezno pridite stepenicama sa LEVÉ strane. Ako odete desno izgubite mnogo dragocenog vremena i verovatno NEĆETE završiti misiju.

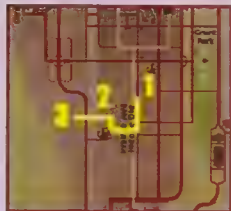
4. Kada stignete do pomenute stanice, parkirajte auto na levoj strani ulice i izadite iz njega. Sada morate ustrčati uz stepenice na platformu na kojoj se nalazi stanica. Sačekajte da voz stigne a onda počnite sa DISKUSIJOM.

Mission 4: Tailing the Drop

Svjedok vam je dao potrebnu informaciju i Brazilci prave isporuku u 10 ujutro. Pratite narandžasti auto sa Brazilcima u njemu sve do tačke isporuke.

1. Pažljivo pratite skalju koja vam pokazuje ras

tojanje od praćenog vozila da vas ne bi primetili



2. Pratite ih PAŽLJIVO. Kada se nađete na mostu držite distancu i skrivajte se iza drugih automobila.

3. Takođe pazite i da ne zaostanete na skretanjima na semaforima. Držite se na traženoj razdaljini pratite ga sve do skladišta sa vaše desne strane. Tek tada ste uspeći.

Mission 5: Escape to the Safe House



Vasquez švercuje lažne pasoše i vize sa Kube. Onog trenutka kada vi i Tobias ovo saznate pojavljuju se organi reda. Vreme je da se izgubite odatle i stignete do bezbedne lokacije na drugom kraju grada. Vi i Tobias se razilazite sa dogovorom da se nađete nekoliko sati kasnije u kineskoj četvrti. Od ovog trenutka ćete morati da obraćate pažnju na male bele tačke na vašoj mapi - ljubazne i uvidajne pripadnike saobraćajne policije.

1. Udarite po gasu i pobegnite policajcima, skrenite levo pa desno na put. Smanjite doživljaj sa gasom dok budete prelazili preko pokretnih mostova.

2. Otključite se policijske pratnje tako što ćete ih naterati u bliski kontakt sa drugim automobilima ili kandelabrima. Panduri će se sočno zakucati u njih.

3. Još jedan dobar način da se otresete policije je da otmnete drugi auto. Parkirajte svoje VRUČE vozilo i pridite drugom autu, izvucite vozača i nastavite.

4. Skrenite levo kada vidite da se most podiže. Skrenite u sledeću desno i pridite preko mosta. Pratite radar sve do bezbedne lokacije.

Mission 6: Chase the Intruder

Prilasku u skrovište primećujete da je neko bio unakolo i da je još uvek tu. Uljez će vam se predstaviti malo pesnicama a malo žabama po vašoj glavi. A g. Tanner ne trpi takvo ponašanje, pa krećete u poteru za svojim nitkovom. Pratite ga sve do skladišta.



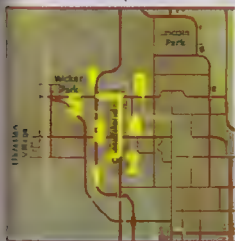
Otrčite do vašeg auta i izvezite se iz uličice. Kada fino presjecite preko travnjaka da bi što više nadoknadili rastojanje. Svega ovoga se već sjetite iz prve misije.

3. Momčina će pokušati sve da se otrese vaše pratnje, kao na primer da vas savije oko neke zgrade ili makar upozna sa nekim betonskim zidom. A vi se lepo pozicionirajte tačno iza njega i pažljivo pratite njegovo kretanje. Ne dozvoljavajte da se provučete kroz tesne situacije jer ako se skriše - ođe on... A macan je jako opretni vozač, pa ćete se dobro potruditi da ga ne ostanete na braniku.

4. Kada pređete most spremite se da skrenete desno kapiju drugog skladišta sa vaše desne strane. Prodite kroz skladište i skrenite levo a zatim oštro na prvu desnu u uličicu. Držite se blizu njega.

5. Nikako ga ne ispuštajte iz vida dok se budete nalazili kroz skladište, jer je put vrlo klizav, a on vam prokazuje, više ga nećete videti... Pratite ga dok ne počne filmska sekvenca, kada se film završava.

Mission 7: Caine's Compound



6. Macan želi da sazna šta ste vi naumili pa vam je postavio zamku. On želi da sazna neke informacije pre nego što vas ubije, a Jericho je samo žaba macan da vas dovede gde treba. Morate znati odatle i to ŽURNO. Pošto zalepiti Jericha preko brnjice nabavite vozilo i izvezite se iz toplota. Cainovi drugari će pokušati da vas

zaustave blokirajući vam put, pa izlupajte korniče i NE PUŠTAJTE pedalu gasa.

1. Utrčite u bilo koji auto i pratite mapu do izlaza, jer se u stvari nalazite u pravom lavirintu skladišta. Prvo se fokusirajte da nekako izbjete na glavni put.

2. Izgurajte korniče koji vam blokiraju putanju. Znači pun gas u njih, pa malo u rikverc pa ćete ih zaobići.

3. Pritisnite taj X i vozite dugom ulicom do glavnog puta. Vozite pravo preko glavnog puta i kroz skladišta direktno u dugačko skladište sa vaše desne strane.

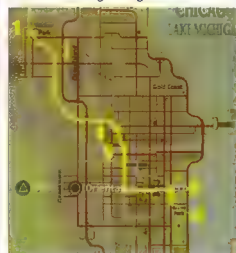
4. Pošto izadete iz dugačkog skladišta izlupajte žuti kornič pred vama na putu. Ako ga ovdje ne uništite našt kasnije će početi da vas uporno proganja sve do kraja misije. Najbolje rešenje je da ga eliminišete čim ga vidite.

5. Pošto ste ga izlupali vozite niz put sve do njegovog završetka. Skrenite desno na kraju puta, pa opet desno kroz skladište. Samo nastavite tako sve dok ne stignete do glavnog puta.

6. Ovaj put je na oba kraja blokiran sa ogromnim šleperima, pa nastavite pravo preko puta kroz skladište.

7. Pronađite izlaz odatle sve dok ne nađete na još jedan glavni put. Kada stignete do glavnog puta skrenite levo i vozite preko mosta. Konačno ste izašli.

Mission 8: Leaving Chicago



Vreme je da privremeno napustite Čikago jer situacija postaje jako vruća po vas. Na vratu imate brazilsku mafiju i pandure. Odvezite auto do stanice voza i čuvajte se mafijaških automobila koji pokušavaju da vas skriše.

1. Stanica je daleko na drugoj strani grada i naravno, kao dodatak počeo je i pljusak. Od samog starta pođite desno pa opet prvom desno.

2. Dobro se potrudite da izbegnete mafijaške automobile, jer ako vas oni dovoljno oštete verovatno da nećete preći tako dug put u jednom komadu. Ovi macani su malo agresivniji od pandura. Ako vam se već desi da vas baš izlupaju, otmite novi auto.

3. Zahvaljujući kiši moraćete vrlo pažljivo da

ulazite u krivine. Popustite sa gasom i koristite korniče. Naravno, PRE krivine. Nikako vam nisu potrebna dodatna oštećenja od susreta sa čokovima zgrada.

4. Kad već imate br(a)zile na braniku, upustite se u slalom oko bandera. Tu će doći do izražaja činjenica da Brazilci nikad nisu bili dobri u veleslalomu. Kao ni panduri, kad smo već kod toga, hehehe...

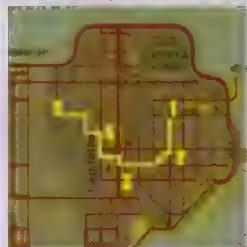
5. Najbolja ruta koju možete odabrati je ona ispod "tračnica vlaka", jer ćete na ovaj način izbeći i pandure i pođići most. Čuvajte se pandura na auto-putu. Najbolje bi bilo da se držite što više van auto-puta.

6. Pratite prugu sve do stanice i konačno ulazite u voz. Kada se dovoljno približite stanici ponovo kreće sinematik u kome vi i Tobias utrčavate u stanicu.

Havana

Uspešni ste da se izvučete iz Čikaga živi i zdravi ali sada da saznate u čemu je ceo štos oko te Kube. Jedini trag koji imate su lažne sveske i vize iz Vasquezovog skladišta. Sada je dobro preduzeti nešto pre nego li Caine i Vasquez počnu treći svetski rat na ulicama Čikaga. Put vas vodi u Havanu u cilju da stignemo do Pink Lenny-ja pre Caine-a.

Mission 1: Follow Up the Lead



Od nekih macana iz bara saznajete da se po gradu mota tetovirani Brazilac. Posle sačekuše izpred njegovog omiljenog bordela videćete ga da ulazi u auto. Dakle, treba ga ispratiti...

1. Pratite zeleni auto celim putem kroz ulice Havane sve dok se ne zaustavi i parkira. Naravno, auto je označen sa već viđenom crvenom strelicom.

2. Vaš čova skreće niz uličicu sa vaše leve strane, pa se malo vratite unazad - pa PAZITE da vas u tom trenutku ne otkrije. Znači, samo lagano sa pedalom gasa da se mislja ne bi završila pre vremena.

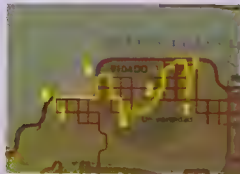
3. Držite rastojanje. Ni blizu, ni daleko...

4. I ponovo se štekujte iza drugih automobila, a posebno pazite da se ne zaglavite u saobraćajnoj gužvi.

5. Ako se Brazilac zaustavi na semaforu, prikočite i ako je potrebno vratite se malo

unazad, ali ga ne gubite iz vida.

Mission 2: Hijack the Truck



Sprajz, sprajz! Brazilac vas je doveo pravo do Pink Lenny-ja - pasovčine. Prisluskujući ga, saznajete za veliku pošiljku koja stiže u kamionima. Takođe, Lenny priča o nekoj osobi po imenu Rosana Soto? Ko je ovo? Jones takođe želi da sazna nešto više o Rosani, pa ćete pratiti, a zatim i preuzeti kontrolu nad vozilom. Prethodno ćete morati da eliminirate pratnju, ali to nije nikakav problem. Dakle, preuzmite kamionče i odvezite ga do skrovišta.

1. Kad misija počne kamion se nalazi pred vama sa, jeste, velikom crvenom strelicom iznad njega. Ali, prvo se rešite nazovi obezbeđenja. Samo vozite tik uz bandere i ubrzo ćete ih saviti uz neku.

2. Kada završite sa pratnjom, pojačajte na gasu i pratite kamion. Vodište računava dok budete vozili preko parka jer je trava klizava pa možete slupati vozilo, a ako slupate vozilo recite pa-pa kamiončetu

3. Ostanite dovoljno blizu kamionu kroz uličice. Još jednom - ne slupajte se. I ne dirajte kamion, bar ne dok ne pridete bliže skrovištu. Jer značajno je lakše voziti auto od kamiona, posebno u krivinama, pa bi bilo bolje da kamion vozite na što kraćoj relaciji.

4. Dok budete vozili kroz drveće popustite malo sa gasom da bi izbegli bliske kontakte sa istim. Pažljivo dozirajte gas i bolje nemojte kočiti

5. Ošinite po kamionu odmah pošto krene ubrzdo iza ćoška. Uđite u kamion i pratite radar sve do skrovišta

6. Kad stignete tamo, izađite iz kamiona i prošetajte se do prekiđača na zidu. Prtisnite trougao da otvorite vrata

7. Uvezite kamionče i parkirajte ga i ponovo izađite do prekiđača da bi zatvorili vrata.

Mission 3: Stop the Van



Sad treba da pratite i razminirate kamion krcat eksplozivom. Kad to uspešno završite, preuzmite volan i odvezite ga do skrovišta. Onog istog iz prethodne misije. Čuvajte se bombi koje ispadaju iz kamiona dok ga budete junili. Znašta Sledi ako naletite na neku...

1. Pojurite za kamionom i držite distancu. Nemojte voziti tik iza njega jer ćete naleteti na bombu. Vozite sa neke od strana kamiona, bilo suprotnom stranom puta ili trotoarom. Samo nemojte nagaziti bombu.

2. Najbolji način da primirite vozača kamiona je da ga preteknete i pravilno usmerite u drugo vozilo ili banderu. Nemojte otići previše daleko ispred jer ćete ga izgubiti. Koristite L2 i R2 da bi videli kamion dok vozite paralelno sa njim. Kad zauzmete poziciju ispred njega, ma znate već

3. Kada ste ga primirili, izađite iz auta i uđite u kamion, pa odvezite kamion na lokaciju na radaru. Ograničenje vremena nemate pa uživajte u vožnji. (Uživanje u vožnji KAMIONA? Khm...)

4. Ponovite već poznatu proceduru sa prekiđačem i parkiranjem kada budete stigli do skrovišta

Mission 4: Find the Clue



Ovde treba da ujurite četiri automobila da bi saznali nešto više o tome ŠTA je, ili NUS Rosana Soto. Moraćete dobro da požurite da bi ih sve stigli pre nego što se pogube po gradu. Tražite ih na radaru.

1. Kada završite telefonski razgovor uskočite u auto. Pajurite za autom koji je označen belim svetlom na radaru. Opet pratite tamni konus koji vas navodi na njega

2. Nagazite na gas i ne kočite ni zbog čega. Kada se dovoljno približite automobilu koji jurite videćete iznad njega crvenu strelicu. Upotrebite ostala vozila koja nailaze tako da slupate prgonjeno vozilo. Kada ga skrišete morate izaći iz vašeg auta i čekirati olupinu

3. U automobilu nema ničega pa se vratite u svoj auto i nastavite poteru za sledećim. Izlupajte i sledeći auto da bi ustanovili da i u njemu nema ničega. Nastavite poteru

4. Ponovite proceduru sa sledećim autom. Najlakše će vam biti da ga na krivini udarite tako da se on zakuka u zid. Ali i ovaj automobil je, znate već, prazan

5. Dajte se u poteru za konačnim četvrtim automobilom u kojem se nalazi fajl. Pratite mapu i slupajte ga. Izađite iz svog auta i uđite u slupani da bi konačno našli ono što ste tražili

Mission 5: Escape to the Ferry



U pretresu automobila ste našli fotografiju neke žene. Da li je to možda Rosana Soto? Takođe ste pronašli razglednicu sa rečima Rosana Soto na njoj. Trenutno nemate vremena da to ispitajte jer su vam panduri na vratu. Ili bolje na braniku. A s obzirom da kubanski zatvorci nisu turistička atrakcija, sedite u auto i poterajte ga ka ferju.

1. Pratite konus, koji će vas dovesti do ferja. Jedinu neprijatelj u ovoj kratkoj vožnji će vam biti panduri, ali ferji je dosta blizu.

2. Krećite se uskim uličicama da se otnesete policije, jer su skretanja vrlo tesna i odlična prilika da kamion ostane iza vas. Pažljivo ulazite u krivine, jer ćete i vi lako zaroniti u zid ako vas panduri stignu u kritičnom trenutku. Izbegavajte susrete sa zakonom prateći njihovo kretanje na radaru. Bele tačkice na mapi, sećate se...

3. Vozite preko parka da uštedite na vremenu. Vreme vam ne otkucava, ali zato ferj polazi, pa ipak požurite.

4. Kada stignete dovoljno blizu ferija, videćete da on već polazi. Malo popustite na gasu u poslednjem velikom skretanju pred ferijem, jer lako možete ispasti iz krivine

5. Kada se na ekranu pojavi natpis "make the jump to the ferry", nagazite na gas i skočite na ferji, ali vodite računa o tome da se na ferju morate i zaustaviti da ne bi "plivali preko

Mission 6: Get to the Docks

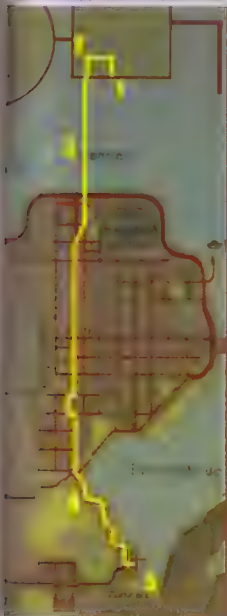
Uspeli ste da se "ukrcate" na ferji i da se otnesete murije. Ferijem ćete otploviti do East Havane, a za to vreme ćete moći da porazmislite o fotografijama koje ste našli u onom automobilu. Podite prema dokovima i pratite sve moguće tragove koji vode do Rosane Soto.

1. Brzo odaberite novi auto na parking u vas panduri ne bi prepoznali. Ne gubite vreme na ovo jer ste ponovo limitirani sa vremenom

2. Skrenite levo kad sidete sa ferija i vozite kroz park. Držite se sa desne strane od betonske statue u parku i skrenite levo u tunel

3. Projurite kroz tunel na drugu stranu. Pratite radar i čuvajte se pandura. Kada uočite blokadu puta ispred vas, imate dva rešenja. Ili skrenite u

na drugi put ili probijajte blokadu sa kra-
desne ili krajnje leve strane po trotoaru.



Gledajte po neravnom terenu van
da bi izbegli zagađenje u saobraćaju i
na vremenu, ali se čuvajte stubova i

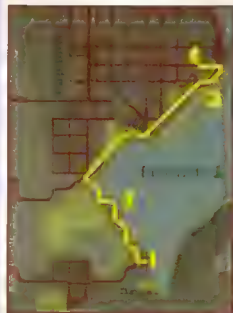
nite fevo na dokove, probijte barjeru i
na kočnice kada vidite crvenu strelicu.
e upravo otišao
Rosanna Soto je bilo ime broda, bili ste u
svo vreme. Sada morate pronaći dodatne
voje o ovom brodu i kuda se uputio.
kretanja Rosane Soto ćete saznati od
društva iz lučke administracije. Naravno, pri-
kom ubeđivanjem. Saznajete da se broditi
u San Diego, što znači da je Vaskez
kao u Las Vegas. Kao i njegova pošiljka oruž-
bi bi dobro stići tamo na vreme

Mission 7: Back to Jones

e da se ponovo vidite sa vašim part-
Jonesom. On želi da se sretnete kod
er je navodno Jericho - jedan od
ih glavnih ljudi upravo stigao u grad.
ga čeka u zasedi, pa požurite ka njemu

se u svoj auto i izvezite se iz dokova
na put. Skrenite desno i pratite radar
Jonesove lokacije

2. Budite pažljivi na skretanjima jer je noć pa je
vidljivost umanjena. Nikako vam ne treba da
izgubite dragocene sekunde jer imate vrlo malo
vremena. Vozite sa strane puta da bi izbegli
saobraćaj



3. Skrenite na rampu sa vaše leve strane da bi
izbegli gužvu. Kada sidete sa rampe, ponovo se
vratite na put

4. Vozite kroz park sa vaše leve strane pa
skrenite levo. Ispred vas će se pojaviti Jonesov
automobil sa crvenom strelicom iznad njega
Parkirajte vaš auto i udite u Jonesov

Mission 8: Tail Jericho



Vi i Jones morate pratiti Jericho-a, koji napušta
Havanu baš u to vreme. On je poslednji od
Cainovih ljudi koji napušta Havanu, jer je
očigledno imao da se postara oko završetka
nekih posla

1. Nemojte startovati na punom gasu, bolje se
držite podalje da vas Jericho ne bi primetio
Pažljivo pratite skalu rastojanja i držite je tačno
na sredini reči "proximity" Ovakvo ćete najbolje
držati pravilnu distancu između vas i Jericho-a

2. Pazite da vas ne izblakiraju ostali automobili
na ulicama Havane. Vozite i po trotoaru ako je
potrebno, ali ne približavajte se previše.
Najvažnije da se ne zaglavite u saobraćaju.

3. Ova vožnja je prilično kratka. Jericho parkira
auto i nestaje u velikoj kući. Jones vas izbacuje
iz auta da bi ga vi pratili dok on obide oko
bloka.

Mission 9: Pursue Jericho

Izgleda da Jericho ima još samo jedan poslednji
zadatak pre nego što napusti Havanu. Momak
je namazan - prvo će isedi struju iz zgrade a
onda eliminisati dvojicu brazilskih mafijaša koji
bleje u dvorištu. Ovo je poslednji Caineov
udarac na Brazilce pre nego što se preseli za
Vegas. Pojurnite za njim i uništite mu auto. Po
običaju strelca označava Jerichov auto, pa
podite za njim.

1. Udite u jedan od automobila na parkingu i
budite brzi. Nikako nemojte uzimati jer je
previše spor i težak za upravljanje kroz uske
ulice zakršene saobraćajem



2. Budite oprezni kada Jericho savija iza uglova
jer se često dešava da se iza pojavi autobus.
Vreme je ponovo VRLO ograničeno pa se tru-
дите da izbegavate sudare.

3. Na ovom nivou nema pandura niti je bitno
ako se previše približite vozilu koje pratite. Sve
što je bitno je da stignete Jericho-a i skrišite mu
auto. Trudite se da ga udarate sa strane kada
ulazi u krivine. On će zauzvrat pokušavati da
vas natera u bandere i druge automobile. Ne
ostaje vam drugo nego da konstatujete kočnicu

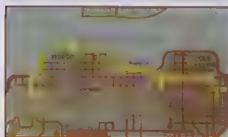
4. Probajte da naterate Jerichov auto u druge
automobile. Vrebaćte priliku kada je zarobljen u
saobraćaju da ga dohvatite

5. Kada ga dovoljno oštetite pređite iz vašeg
automobila u njegov

Mission 10: Escape the Brazilians

Sad kada imate Jericho-a kao taoca slededi
korak je da nađete Caine-a u Vegasu i posvetite
se ozbiljnom biznisu. Jericho će poslužiti kao
dobar ulog za trgovinu, tako da će Caine pri-
stati na dogovor. Prvo vozite do skrovišta i

odbacite Jericho-a. Brazilci su naoštreni pa budite na oprezu. Oni **MNOGO** žele da se dočepaju Jericho-a pa ćete imati muke da ih se otreseste.



1. Pratite radar sve do skrovišta. Takođe na radaru pažljivo pratite kretanje brazilskih mafijaških vozila, koji izgledaju kao bele tačkice. Tempirajte svoje kretanje tako da izbegnete Brazilce, tako će vam biti mnogo lakše da stignete do skrovišta. U jednom komadu

2. Vozite širokim ulicama jer ćete njima lakše manevrisati kroz saobraćaj. Vozite blizu bandera u cilju da namotate nekog od progonitelja oko neke bandere. Ili se provlačite kroz gust saobraćaj. Ma, radite sve što možete da ih slupate.

3. Potrudite se da nemate Brazilce na vratu kada se približite skrovištu. U skrovište nećete moći da uđete ako vas progone u tom trenutku. Ali s obzirom da ovdje nemate vremensko ograničenje, imate dovoljno i prostora i vremena da ih negde otkočite i vratite se čisti do ulaza

4. Kada sve bude čisto parkirajte se pored skrovišta i izadište. Prošetajte se do zida i pritisnite dugme da otvorite vrata. Uvezite auto, zatvorite vrata i...
Vreme je da pođete u Vegas!

Las Vegas

Vaskez je organizovao isporuku tri kamiona kratac oružjem i eksplozivima do svog ranča u pustinji izvan Vegasa. Vi i Caine pravite dogovor - Jericho za Lenny-ja. Dogovor je pao i vi sada radite za Caine-a, nemojte ga prevartiti ili ćete umreti. Ovo je bio vrlo lukav potez u datom trenutku, jer ste bliski Caine-u, a znate da gde je Vaskez tu je i Lenny.

Mission 1: Casino Getaway

Izvedite Caine-ove momke iz Vaskezevog kazina i odbacite ih do skrovišta.

1. Imate tri i po minuta da završite ovu misiju što je sasvim dovoljno vremena. Uskočite u prvi auto i nagazite gas

2. Vozite južno od velikog glavnog pravca. Samo šibajte kroz semafore jer nemate niti policajca niti neprijatelja da vas progone. Što pre stignete do kazina više ćete vremena imati da pobegnute do skrovišta

3. Skrenite desno u kazino i pokupite Caine-ove ljude koji vas čekaju u lobiju. Crvena strelica označava mesto

4. Izadište iz kazina i skrenite desno na glavni put. Samo ga spržite pravo niz put kroz sva crvena svetla

5. Ako vam se panduri nakače provozajte slalom kroz bandere sredinom puta. Ovakvo ćete ih se začas posla osloboditi. Drugi način je da ih navedete na automobile koji dolaze iz suprotnog pravca



6. Presecite preko travnjaka da uštedite vreme

7. Skrenite levo sa glavnog puta ka skrovištu. Vozite pravo ka zidu ispred vas i skrenite levo u garažu koja pripada skrovištu. Parkirajte pored crvene strelice i to je to...

Mission 2: Beat the Train

Vaskez je zaključao jednog od Caine-ovih ljudi u gepek automobila i ostavio auto na pruzi. Naravno, brzi teretni voz treba da naiđe i završi posao. Morate stići na vreme da ga spasete. Za to imate bednih 45 sekundi.

1. Nagazite po gasu i počnite trku sa vozom. Vozite par sekundi pored voza a onda, se popnite uz brdo sa vaše leve strane

2. Proditte pored palme sa vaše desne strane i proletite kroz obe kapije ispred vas. Držite se blizu palmi i skinite nogu sa gasa za trenutak jer kada sletite bićete na pravcu da probijete kapije. Ako promašite kapiju, zakucaćete se u zid i izgubiti previše vremena. Previše da bi stigli pre voza i spasli Caine-ovog čoveka

3. Držite se sa desne strane karavana i zgrada ispred vas. Probijte odbojnice sa vaše desne strane i izađite na prugu. Vozite uz prugu i ostanite ispred voza. Morate biti ispred voza u cilju da stignete do automobila i spasite Caine-ovog čoveka

4. Kada vidite automobil na pruzi, nagazite na kočnice. Nikako se nemojte zakucati u drugi auto jer ćete ga uništiti. Izležite iz svog automobila i uđite u drugi pre nego što voz stigne. Budite VROLO brzi

5. Pun gas i sklanjajte se sa pruge kako znate

Skrenite levo sa pruge na kraju mosta. Odvezite se do crvenog markera da bi završili misiju

Mission 3: Car Bomb

Vaskez je upravo dostavio poklon Caine-u - C4 bombu. Caine se nije oduševio sa poklonom, tako da se cela situacija vrlo podgreva u ovom mafijaškom ratu, a vaš zadatak je samo da nađete Lenny-ja. Odvezite auto i bombu nazad do Vaskeza pre nego što eksplodira. Ako ne stignete na vreme - biće vodka, rum, bomba BUM! Imate samo tri minuta pa vrlo pohitajte. Pratite radar da stignete do kazina.



1. Pretrčite preko ulice i uđite u auto. Okrenite ga u rikverc i izvezite se i krenite desno. Prevezite preko trave i kroz drveće ako hoćete da uštedite na vremenu.

2. Vozite preko privatnih poseda da skrabite uglove i štedite na vremenu. Možete čak i porazbijati ograde kojima su ograničeni privatni travnjaci i voziti preko njih.

3. Pripazite se belih tačkana na radaru - policija vas ne voli, to već znate. Pokušajte da izbegavate drotove tempranim prolascima kroz raskrsnice. Ako vam se već zalepe, primenite tehniku slaloma poznatu od ranije

4. Kada pndete kazinu predite na suprotnu stranu puta. Izbegavajte vozila koja vam dolaze u susret i vozite u pravcu staze sa žbunjem sa vaše leve strane. Vozite duž staze i ciljajte ka crvenom markeru ispred ulaza u kazino. Ne pokušavajte da se probijete kroz žbunje koje ograničava stazu jer ćete se slupati

5. Izadište iz auta i potrcite niz uličicu ispred vas. Trčite kroz do crvene strelice. Ako stignete do nje pre nego što tajmer otkuca poslednje sekunde, bezbedni ste. Kada auto eksplodira napravice ozbiljnu štetu Vaskezevom kazinu i vama ako budete dovoljno blizu automobila

Mission 4: Car Bomb Getaway

Sada kada je Vaskezevo kazino odleteo u vazduh trenutak je da se malo skinete sa pozornice. Panduri i Vaskezevi pajseri će preplaviti lokaciju u potrazi za vinovnikom zločeda. Ukrcite auto i odvezite se do skrovišta bez pratnje na vratu. Imate tri i po minuta za ovo...

Oprčite oko ugla na vaše desno i udite u ulicu. Nikako nemojte uzimati belu limuzinu, jer samo što je teška za vožnju, nego imate i dure na vratu



Izvezite se iz kazna i skrenite desno. Skrenite u levo i pritisnite po gasu. Kada se pojave tačnici zakona, oslobodite ih se slalomom znakova, bandera, statua ili ih naterajte u iz suprotnog pravca. Otarasite ih se, bilo imate ih na radaru, pa ih izbegavajte po je to moguće.

Postavite niz put punim gasu. Oslobodite se je pre nego što stignete do skrovišta. Kada se približite skrovištu i skrenite sa puta u kompleks. Odvezite se do crvenog markera i udite u skrovište.

Mission 5: Bank Job



Uputio je upao u pucnjavu sa pandurima u ulicu. Caine traži od vas da ga oslobodite. Njegov auto je prevrnut i pomoć mu je pomoć što pre. Idite i izvucite

ga odande. Imate ponovo tri i po minuta da to učinite.

1. Aktivirajte prekidač na zidu, sedite u auto i izvezite se iz skrovišta. Skrenite oštro na desno i krenite prvom levo. Vozite pravo niz put i pratite vaš radar. Skrenite levo na veliki glavni put i vozite pravo sve dok vas ne prekine filmska sekvenca propale pljačke banke

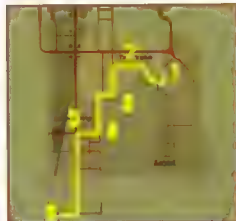
2. Pokupite Jericho-a i stignite do skrovišta, što pre je moguće. Imate 4 minuta i 41 sekundu Panduri će vas juriti sve do skrovišta, pa ćete morati da ih se otresete pre nego što mu pridete

3. Sada pritisnite gas i šibajte duž auto-puteva. Oslobodite se murije sa starom dobrom slalom rutinom.

4. Konstatite radar da bi se navodili sve do skrovišta. Kada budete bili na Paradise Rd predite na travnato brdašce sa vaše leve strane da bi stigli na put koji se nalazi sa druge strane brda. Ovo će vam značajno uštedeti vreme

5. Skrenite levo i vozite ka skrovištu, koje je označeno znate već čime. Izadite iz auta i zatvorite vrata za sobom. Sve je ok

Mission 6: Steal the Ambulance



Nije lak život vozača. Caine ima povređenog čoveka u ambulantnim kolima kojeg vi morate spasiti. Jedin problem je taj što ambulantna kola imaju policijsku pratnju. Morate prvo eliminisati pratnju a onda otići ambulantna kola. Kada budete imali kontrolu nad vozilom odvezite ga kod Caine-a. On ima svoje doktore koji će sastaviti njegovog čoveka i dići ga na noge.

1. Istog trenutka kada mislija počne, nagazite po gasu i skrenite desno na put. Namestite se ispred ambulantnih kola i držite se tako. Ako dozvolite ambulantnim kolima da vas preteknu biće vam vrlo teško da se vratite u vodeću poziciju. Imate vrlo malo vremena, a ambulantna kola nisu laka za savlađivanje.

2. Ostanite ispred ambulantnih kola i pandura i izguravajte ih ka nadolazećem saobraćaju. Ovime ćete se osloboditi policijske pratnje i dobrano ćete ošteti ambulantna kola. Samo se čuvajte da vas ne gurnu u zid ili u neko vozilo dok ovo radite

3. Ako vas ambulantna kola preteknu pratite ih i udarajte. Najbolji trenuci za udarac su na krivinama, jer tada ih možete pogoditi sa strane. Ponavljajte proceduru sve dok ih ne skrišete i

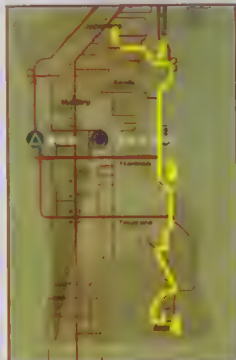
zaustavite

4. Napustite svoje vozilo i predite u ambulanta kola.

5. Sada odvezite ambulantna kola do skrovišta pre nego što vam istekne vreme. Budite pažljivi u krivinama, jer su kola teža od vašeg automobila, a i nemaju iste manevarske sposobnosti. Samo se nemojte dohvatiti nekog zida

6. Kad stignete do skrovišta odvezite se do crvenog markera

Mission 7: Stealth



Vašem partneru Jonesu gori pod nogama zahvaljujući Vegas Police Departmentu. On mora da se izbegli iz grada, pa ga morate odvesti na aerodrom. Jones ima informaciju o Lennyju - pacov leti u Rio. Jones će ga pratiti. Čudno je samo to da Vaskezi i Caine uvek znaju poteze onog drugog? Kao da neko obaveštava obojku o namerama onog drugog.

1. Kada se završi filmska sekvenca napravite okret od 180 stepeni i pođite istočno putem. Odvezite se uz rampu na auto put, a odavde samo pravo sve do aerodroma. Gazite gas i čuvajte se munje.

2. Vozite desno ili levo od policijskih blokada da bi ih izbegli. Kada pandur pokušaju da vas izlupaju na auto-putu, prikočite, malo krivudajte i ponovo nagazite gas. Ovim potezom ćete ih zavarati neko vreme.

3. Provezite slalom oko bandera i dajte sve od sebe da ih navučete na druga vozila. Morate se otresati pratnje pre nego što dovezete Jonesa na aerodrom, pa uradite sve što je potrebno

4. Kada stignete na aerodrom videćete već famoznu crvenu strelcu.

Mission 8: Steal the Keys

Caine sada zna lokaciju mesta na kome Vaskezi drže kamione sa oružjem i eksplozivima. Caine namerava da dignu u vazduh u cilju da zada Vaskezu veliku "glavobolju", kao i da ga ostavi bez oružja. Pre nego što vam upošte dovede

zadatak trebate vam ključevi da bi uopšte mogli da uđete. Pratite Brazilec u autu i ukradite neophodne vam ključeve.



1. Imate 4 minuta da nabavite ključeve, okrenete u suprotnom pravcu i krenete severno. Pratite radar da bi locirali Brazilec.

2. Pazite na skretanja, jer su krivine vrlo oštre. Ako pokušate da savladate skretanja preoštro ispašćete sa puta i lići ćete se zakucati sa drugim vozilima.

3. Nagazite koliko možete i ne zaustavljajte se na raskrsnicama. Secite putanju koliko god možete.

4. Sredite vozača u kolima čim ga spazite, jer ako vas primeti pobeći će i biće vam mnogo teže da ga uhvatite.

5. Automobil sa ključevima u njemu će biti označen sa strelicom. Pridite mu otpozadi i pogurajte ga u susret nadolazećim vozilima. Kada skala oštećenja porcveni, to je to - prestanite da ga lupate jer ćete štetiti samo sebi.

6. Predite iz svog vozila u njihovo kada ga propisno zaustavite.

Mission 9: C4 Deal

Sada kada imate ključeve od Vaskezeovih prostorija, Caine je vrlo srećan čovek. On traži od vas da se odvezete do parkinga i kupite C4 eksploziv od dilera oružjem. Vi ste nominovani da pošaljete Vaskezu operaciju u zaborav. Imate tri minuta da stignete do parkinga i kupite eksploziv. Koristite radar da se dovezete do parkinga. Sada obavite dil pre nego što se panduri pojave.

1. Prekinite vezu i brzo uđite u auto. Okrenite ga za 180 stepeni i skrenite desno sa parkinga na glavni auto-put. Skrenite levo na glavni auto-put i stišite gas. Ovo će biti direktna vožnja sve do mesta sastanka.

2. Jedini neprijatelji u ovoj misiji su panduri i štoperica. Sa pandurima već znate kako ćete, li bandere ili ih načukajte u druge automobile.

3. Fokusirajte se ne to da se što pre približite mestu sastanka. Pandure ćete izgubiti usput.

4. Skrenite na parking na vaše levo ka gospod-

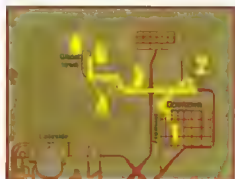
inu C4. Uvezite auto u parking da kompletirate misiju.



Mission 10: Destroy the Yard

Caine vam je upravo dao naređenje da raznese Vaskezevo vlasništvo. Ovde već postaje ozbiljno. Pošto već imate C4 sledi vam lagana vožnja do destinacije. Kada stignete tamo, postavite C4 na tankere i izgubite se što pre odatle pre nego što sve eksplodira.

1. Odaberite svoj auto među parkiranim automobilima i idite do skladišta. Imate samo tri i po minuta pa pohaite. Panduri vas očekuju ali ćete ih se većom vožnjom otresti negde usput. Namotajte oštro na desno kad izletite sa parkinga i skrenite ponovo desno. Proviđite pored pandura koji vas čekaju sa vaše desne strane.



2. Vozite ka auto-putu, u cilju da se uključite na auto-put ispod Freeway Bridge-a. Kada jednom prođete ispod mosta namotajte oštro desno. Sidi se puta i vozite preko neravnog terena i opet skrenite desno na auto-put.

3. Kada se popnete na auto-put nagazite dobro i pratite radar sve do Vaskezevog skladišta. Otkajte se pandura slobodnim stilom.

4. Presecite preko neravnog terena da izgubite gužvu. Probijte se kroz stolove i drvene prepreke. Vozite iza niza zgrada sa desne strane auto-puta i onda skrenite oštro u ciljni prostor.

5. Kada stignete potražite crvenu strelicu sa vaše desne strane. Izadite iz auta i odšetajte do crvene strelice. Ponovo ušetajte kroz vrata u skladište.

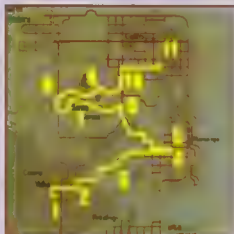
6. Odšetajte do tri crvene strelice u zgradi i pritisnite trougao. Ovime ćete postaviti C4 na lokaciju svake strelice. Kada postavite prvo eksplozivno punjenje dobijate novi tajmer od 15 sekundi da postavite i druga dva punjenja i izgubite se odatle. Kada postavite i zadnje punjenje istrčite napolje kroz vrata na koja ste ušli pre nego što sve odleti u vazduh.

To bi bilo to u sunčanom Las Vegasu. Digli ste Vaskezu kazino u vazduh zajedno sa njegovim arsenalom oružja. Caine je vrlo zadovoljan vašim radom. Jasno je da je Vaskez vrlo nezadovoljan što je 50% njegovih operacija u Americi upravo otišlo u vazduh. Caine polazi u Rio za konačni udarac i naravno, po Pirik Lenny-ja. Na vama je da se dočepate Lenny-ja pre Caine-a.

Rio

Caine i Vaskez će se direktno sukobiti ovde u Rio - očekuje vas pravo veselje. Vrlo je važno da ni vi ni Jones ne budete otkriveni pre vremena dok ste u Rio. Samo zapamtite, ovo je Vaskezevo domaći teren, pa će brazilskih mafijaš bih svuda unaokolo.

Mission 1: Bus Crash



Vaskez je mobilisao veći broj automobila da bi udario na Caine-a. Caine je nekako doznao da negde u gradu postoji naružani autobus. Vaš je posao da pronađete dotični autobus i ukradete ga. Kada ga "nabavite", odvezite ga do mesta sastanka gde se Vaskezevi momci okupljaju i razbacajte njihova vozila. Kada ste im zadali još jedan udarac vratite se nazad i iskurajte.

1. Brzo otrčite do žutog automobila i uđite u njega. Imate sekund manje od 6 minuta za ovu misiju. Izvezite se iz ulice i skrenite desno. Nemojte se odmah popeti na rampu nego samo nastavite pravo.

2. Vozite iza kuće ispred koje se nalazi palma da bi uštedeli na vremenu i izbegli oštro skretanje u desno. Vratite se nazad na put i vozite sve do mesta gde je parkiran autobus. Nagazite gas i budite pažljivi jer ovaj put ima mnogo oštrih skretanja i mnogo gužve.

3. Nikako vam ne treba luksuz da se slupate i gubite vreme. Koristite kočnice i lagano doda-

gas na ovom putu. Gde god naidete na gasnu nagaznu oštrije po gasu

Dbavezno se postarajte da vas niko ne juri nego što skrenete ka autobusu. Kada doja bude čista parkirajte auto i uđite u autobus

Autobus je vrlo teško voziti jer ne možete šta se nalazi ispred vas, a vrlo je spor. Ali zato vrlo izdržljiv i može istrpeti veliku štetu nanete štete.

Odvezite bus do parkinga i uništite Vaskezeov pajsere sa njihovim vozilima. Poravajte kada se približavate skretanjima i što široko ako ne želite da se zaglavite uobraćaju. Uzevši u obzir manevarsku sposobnost autobusa secite put preko trotoara ako je to moguće

Kada se nađete u jednosmernoj ulici nećete da se probijate kroz saobraćaj. Samo skrišite sve što morate, ali se trudite da što pre prodete zadatu putanju

Skenirajte na parking i vozite u 5 parkiranih automobila sa crvenim strelicama iznad njih i najte ih na komade. Dovoljno je samo da ih udanete da bi ih dovršili. Kada završite pre se parkinga istim putem kojim ste i došli

Trudite se na put i parkirajte autobus. Izadite i istrčite pred neki auto. Izvucite vozača i vozite pravo u skrovište. Kako je samo ponovo voziti auto posle one grodise.

Izbegavajte ostale Brazilce duž puta, a čete ih na radaru. Ako vas budu propuhtli, link - bandere ili automobili iz suprotnog. Kao i ranije, morate biti čisti da bi mogli čete u skrovište

Škoda se otreseste pratnje skrenite u skrovište i najte pored strelice.

Mission 2: Steal the Cop Car



Šli da ponovo udarite na Vaskeza i da ga putu ukradete njegov plen. Keš putuje u zračni, pa čete morati da ukradete pandurski auto i zaustavite limuzinu iz njega. Kada se na pravi zavrtanje otmite je zajedno sa kešom u zračni i ponovo ukradite pandurski auto i odvezite u skrovište

1 minut i 59 sekundi da stignete do garaje i ukradete pandurski auto. Desno od startne pozicije i pratite sve do policijske garaje

2. Ako vas panduri budu juri, otarasite ih se - dosad ste već verovatno poslati ekspert za ovo. Kada vas startuju samo prikočite i krivudajte da bi ih izbegli, a onog trenutka kada vas promaše udanete po gasu.

3. Vozite preko trotoara i secite krivine koliko god je moguće.

4. Parkirajte vaš auto pored strelice sa vaše desne strane. Izadite iz auta i pridite vratima označenim sa strelicom. Otvorite ih pritiskom na trougao.

5. Prodite u garažu. Sada uđite u policijski auto sa vaše leve strane

6. Izvezite se iz garaje kroz otvorena vrata i pratite radar sve do skrovišta. Pritiskom na L1 uključujete policijsku sirenu, posle čega će vam se ostala vozila sklanjati sa puta. Moćan osećaj. Samo ne zaboravite na ostale policajce

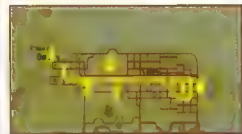
7. A oni će izvirati sa svih strana. Koristite svaki mogući trik da ih se oslobodite. Vozite pravo kroz blokade na koje budete nailazili



8. Vozite preko parka i pazite na klizavu travu i džombe koje vas mogu izbaciti sa putanje

9. Uvezite se unutra i stanite pored strelice koja se nalazi sa vaše desne strane odmah posle raskrsnice

Mission 3: Caine's Cash



Uzmite pandurski auto koje ste "nabavili" malo ranije i zaustavite limuzinu sa kešom. Kada se limuzina bude potpuno zaustavila prišetite i otmite je. Odvezite limuzinu do Vaskezeove vile, a tek onda je odvezite do skrovišta. Ovim potezom ste zaradili debele poene u Caine-ovoj organizaciji i prišli ste još korak bliže rešavanju zagonetke oko Vaskeza.

1. Skrenite levo iz skrovišta i podite za tom limuzinom. Ne dozvolite da vam limuzina umakne. Uključite rotaciju sa L1 i zaustavite se ispred limuzine, ali je nemojte udaniti. Tek kada se limuzina potpuno zaustavi izadite iz auta i preuzmite kontrolu

2. Odvezite limuzinu do Vaskezeove kuće i budite vrlo hitri pošto imate jedva nešto malo preko minuta da ovo završite. Izadite na auto-put i otkinite po gasu sve do vile.

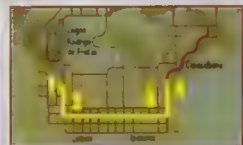
3. Kada se autoput završi pređite na suprotnu stranu puta i vozite ispod mosta. Vratite se nazad na auto-put i samo šaljite do Vaskeza

4. Prodite kroz glavnu kapiju i odbacite putnika. Kada to obavite okrenite se i krenite prema skrovištu. Brazilci su vam na tragu, pa bolje poženite. Imate tr minuta da se vratite nazad sa plenom.

5. Druge pratioce presavijajte oko bandera ili drugih automobila ako vas budu pratili. Trećetaj ih isto kao i pandure i naravno imajte čist rep kada pridete skrovištu

6. Vozite nazad auto-putem i presećete kroz park i vozite ispod lučnog mosta. Vozite vrlo brzo sve do skrovišta, tj. do crvene strelice.

Mission 4: Save Jones



Jones je otkriven! Neki brazilski macan ga je prepoznao. Morate učutkati Brazilca i štći do Jonesa pre Vaskeza. Ako Vaskez sazna, saznaće i Caine, a onda ste i vi gotovi. Naravno da nećete dozvoliti da se to desi sada kada ste toliko blizu.

1. Pretrčite put i uđite u automobil parkiran pored parka. U pitanju je svetlo žuto Mercedes i pravo uživanje je voziti ga posle te limuzine. Imate dosta vremena da sreditte tog macana a posebno jer čete ga iznenaditi

2. Pedala do daske i pojurite za ubicom u zelenom sedanu. Pratite radar da bi ga locirali. Znae već - bela tačka

3. Konste mapu da bi ga odsekli, i to dobro odmerite da bi izašli ispred njega. On će krenuti putem na plaži i moraće da skrene ka vama na vrhu tog puta. Vozite samo pravo i isecite ga. Vozite pravo na njega da bi ga zaustavili. Ako ga promašite okrenite se i ponovo za njim. Pratite ga i slupajte ga o zid ili neki auto

4. Vrlo je teško održati se iza njega jer će vas on vrlo iskuso navoditi na druge automobile, bandere i zidove. Zato je najbolje da se zakucate u njega spređ. Kada uništite njegov auto završili ste misiju. Vreme je za pićenje sa Jonesom i zdravicu zato što ni Caine ni Vaskez nisu ništa doznali. Dajte Jonesu još 48 sati da nabavi još dokaza i onda on ispada.

Mission 5: Boat Jump

Vaskez šalje još jednu isporuku oružja za Havanu a takođe i novi tim za Vegas. Ova maconja baš ne odustaje? Idite na dokove i locirajte brod. Kada ga nađete ukradite se i

uništite tovar. A onda se izgubite što pre, jer postaje vrlo VRUĆI!



1. Imate sekund manje od tri i po minuta da uništite tovar sa tog broda. Uđite u mečku ispred vas i spržite gume. Napremite se da naslažete patrolne organe reda na putu, koji se nalaze svuda po auto-putu, ali barem znate šta ćete i kako ćete sa njima. Još mnogo štete poreskim obveznicima, heheheh.

2. Kada izađete na auto-put biće to duga vožnja, a već ste se i vozili tuda u drugoj misli u pandurskom autu, sećate se? Pazite se kada prelećete preko mosta, jer vam nikako ne treba da se slupate sa druge strane ili da se "sret-nete" sa nekim drugim autom, pa malo lakše sa gasom. Očekujte patrolne od ovog mosta pa na dalje...

3. Vozite kroz park i pazite se malih nasipa na travi, ako ih pogodite proklizaćete i slupaćete se. Secite sve moguće uglove

4. Skrenite desno kroz prolaz u ogradi i vozite dokovima do broda. Pre ovoga se oslobodite zakona ili nećete moći da izađete iz auta

5. Vozite duž pristaništa i skrenite pravo na



brod. Kada se već popnete tamo, okrenite se na ručnoj tako da se okrenete ka rampi. Sada vozite u nkverc ka kraju broda

6. Izađite iz auta i peške dodite do strelce. Pritisnite trougao da postavite detonator na kontejner ispod strelce. Tajmer automatski počinje da odbrojava od 24 sekundi od tog trenutka. Pojavite se još dve strelce pored još dva kontejnera u zadnjem delu broda. Otrčite do njih i postavite detonatore

7. Otrčite do auta i startujte i sa krugom i iksom ka rampi. Naciljajte desno kada skočite sa rampe sa zadnjeg dela broda na obalu. Okrenite se i zaustavite se pored luke da odgledate vatromet

Mission 6: Jones in Trouble

Jones je u situaciji - reklo bi se, Vaskez ga je provalio. Morate spasiti Jonesa i izvesti ga iz grada pre nego što ga Vaskez pronađe. Momak je trebalo da posluša savet koji ste mu dali da se gubi odavde. Sada je prekasno za to.

1. Izvezite se u nkverc iz uličice i povucite ručnu kada izletite na put. Sada dobro nagazite gas i skrenite u prvu desno. Pratite radar sve do Jonesa

2. Prodite pored memorijalne statue na sredini puta i nastavite da vozite kroz grad. Vozite putem koji ide duž jezera. Otresite se zakona, konkretno ovde je najbolje da ih pošaljete u bliski susret sa nadolazećim vozilom.

3. Vozite kroz tunel na punom gasu i krenite prema auto-putu. Jones računa na vas, a imate vrlo, vrlo malo vremena da stignete. Organe reda navucite na druge automobile.

4. Vozite u suprotnom pravcu puta kroz tunel, biće vam mnogo lakše da izbegavate saobraćaj iz tog pravca. Nemojte se slupat



5. Izađite iz tunela i popnite se na auto-put. Budite vrlo pažljivi kada krenete na most. Popustite gas na prilazu mostu. I opet nagazite

gas kada doskočite tako da nastavite pravo auto-putem. Ako naletite na most prevelikom brzinom slupaćete se ili ćete naleteti na neki auto ..

6. Popustite gas kada se budete kretali ka izlazu sa auto-puta. Izlazi su preuski i ako uletite pre-



brzo slupaćete se. Ali su ujedno sjajna prilika da se otrese nepoželjne pratnje

7. Skrenite na mali put sa vaše leve strane sa drvećem i travom i vozite do kraja puta. Morate se osloboditi pratnje pre nego što skrenete ovamo, jer morate izaći iz auta, a to ne možete učiniti dok vas prate.

8. Parkirajte svoj auto pored Jonesovog narandžastog. Izađite iz svog auta i protrčite kroz kapiju iza Jonesovog auta.

9. Trčite prema vratima, crvena strelica označava lokaciju.

Mission 7: Chase Jones's Assassin

Vaskez je stigao do Jonesa pre vas, pa je sada vaš partner postao vaš BIVŠI partner. Najmanje što možete učiniti za njega je da stignete ubicu i prouzrokuje mu trovanje olovom. Makar ćete malo ispraviti stvari na taj način. A sada za njim, pre nego što pobegne. Crvena strelica označava njegov auto.





morate ostati na njemu sve vreme i udaniti ga otprilike 15 puta otpozadi

Mission 8: Lenny Escaping

U ovoj misliji vi i Jericho morate da udružite snage da bi uhvatili Pink Lenny-ja. Hitro se odvezite do Jericho-a koji vas čeka. Pink pokušava da stigne do helikoptera. Ako Pink stigne do helipada pre vas pobeći će a Caine to nikako neće pozdraviti.

1. Udite u auto i podite u susret Jencho-u. Preporučujemo da odaberete žuto Mercedes jer je brži

1. Nemojte uzimati Jonesov auto, jer je i sponji otorniji od vašeg. Lepo sedite u vaš auto i pojurite za zlikovcem koji vam je ubio partnera.

2. Nagazite ga u rikverc, pa ga okrenite pod mašnom. Vozite niz mali krivudavi put i skrenite desno kada izletite na glavni put. Presecite preko trave na desno na raskrsnici i nemojte se seći neko drvo

Vozite ispod nadvožnjaka i nikako nemojte piti neki auto na tankom putu jer će vam ga umadi. Ostanite iza njega kako god znate je macan vrlo brz. Presecite preko trave i ubijte ga isecite ubicu.

3. Ovo je dobro mesto da izletite ispred ubice i ubijte ga u saobraćajku.

4. Kada stignete do krivudavog planinskog puta probijte ogradu sa vaše desne strane.

5. Vozite duž gornjeg dela litice i ulehte ispred litice. Kada budete ispred njega naterajte ga ili ga se skuca u neki auto ili stenu ili ga izgurajte preko litice. Ovo je najbolje mesto da dovršite ovaj objekat a najefikasniji način je da ga zakucate u neki objekat

6. Budite vrlo pažljivi da vi na budete taj koji će sleteti sa litice dok budete pokušavali da skrivajte neprijatelja. Imate vrlo malo vremena pa dovršite ovog macana pod hitno, a on ni malo ne laka meta

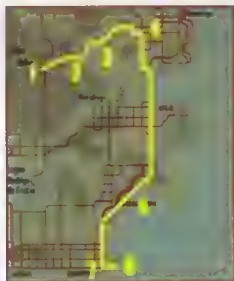
7. Ako ne možete da ga izgurate sa ivice litice onda se makar koncentrišite da izlupate dok skaka oštećenja njegovog vozila ne pocrvni. Ovo će zahtevati puno strpljenja i vežbe jer



2. Presecite iza zgrade sa palmom ispred nje. Ovo ste već radili ranije. Ova prečica vam definitivno štedi mnogo vremena a plus ćete izbeći oštro skretanje u desno na raskrsnici

3. Panduri će potpuno podivljati u ovoj misliji pa ih što efikasnije savijajte oko bandera ili ih šaljite u nadolazeći saobraćaj

4. Jenchov auto je parkiran dalje niz uličicu. Velika crvena strelica ukazuje na njega. Iskočite iz auta i preuzmite upravljač crvenog automobila



5. Pratite glavni put na mapi sve dok ne stignete do plaže Copacabana. Kod plaže skrenite sa puta i vozite duž plaže. Ovo će vam



uštedeti vreme, a na plaži nema saobraćaja.

6. Skrenite levo na molo i vozite pravo duž njega

7. Razvijte brzinu duž mola i popnite se uz rampu na kraju mola. Skočite sa mola na helipad ispred vas. Pink se nalazi u helikopteru i morate ga zaustaviti pre nego što umakne.

Mission 9: Pink Lenny Gets Caught



Pink beži u helikopteru i morate ga zaustaviti. Rešite se Jericho-a i krenite za Pink Lenny-jem. Morate srušiti taj helikopter, a najbolji način je



da smestite nekoliko hitaca iz Waltera PPK u čeličnu zujalicu. Kada helikopter počne da pada pratite ga iz vašeg automobila i stignite do Lenny-ja. Pink Lenny još uvek može pobeći iz automobila pre nego što vi stignete tamo.

1. Udite u vaš auto i podite za Pinkovim helikopterom. Crvena strelica označava helikopter, pa pratsite ga i pojurite za njim

2. Vozite preko praznog parkinga i krenite u levo. Samo idite dok ne vidite nisku kuću od cigala i betonski zid. Vozite kroz pukotinu u zidu sa vaše leve strane i niz rampu. Pratite put ispred vas.



3. Kada izletite na rampu, Brazilci će vas dočekati u zasedi. Napravite slalom oko dva brazilska automobila i nastavite jurnjavu za helikopterom. U ovoj misiji nema vremenskog ograničenja, pa ne brinite o vremenu

4. Nemojte primiti previše oštećenja od brazilske mafije ili će vam auto stradati a vi nećete moći da ispratite Pinka. Pažljivo pratite situaciju i na putu i na nebu.

5. Pratite put pored Lagoa Rodrigo De Freitas i držite taj gas iz sve snage. Čuvajte se dodatnih Brazilaca koji vas napadaju. Izbegnite ih kako god znate. Pratite helikopter koji sleće i Lenny vam ne može pobeći

6. Helikopter će se konačno srušiti ovde. Sada je vreme da se pobrinite za Pink Lenny-ja. Pridite olupini helikoptera i proverite da li je Lenny još živ. Eto, to je to. Završili ste igru. Sada odvedite Pinka u skrovište ■



Ovlašćeni distributer časopisa

boNus

za crnogorsko primorje

CD shop **GOGIO GAME BOY** Herceg-Novi 067/588-000

088/16-177

TRIKOVI I ŠIFRE

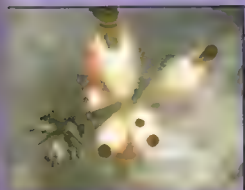
PS2
PlayStation 2

sony playstation 2

Armored Core 3

spuštanje delova drži **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + **Start** da bi ispuštao oružje desne ruke, Back (oružje na leđima), i unutrašnje delove. **X** + **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + **L3** da bi ispuštao sve koje si poboljšao. Drži **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + **O** da bi ispuštao oružje leve ruke.

Dodaj pobeđene AC ambleme. Pritisni Select + Start kada si pobedio AC u pobeđničkom ekranu, da bi dodao pobeđene AC ambleme na tvoj listi. Zvuk će potvrditi pravilan unos.



Ulog iz prvog lica. Ubaci memorijsku karticu sa snimljenim fajlovima iz Armored Core 2 ili Armored Core 2: Another Age. Nakon snimanja nastavljajući igru u Armored Core-u 3 sa te memorijske kartice, pauziraj igru, zatim pritisni **L1** + **R2** + **X** + **□** + **D** da bi prešao u prvog lica u tekućem ekranu. Napomena: Ekran će se vratiti u normalnu poziciju kada se nastavi igra.



Trik. Lako pobeđivanje u arena meču. Idi u "Reservoir" arena nivo. Na početku meča, odigni se unazad do tačke gde je tvoj AC 100% van granice arene (što se prikazuje zelenom linijom na tvom radaru). Najveći broj protivnika u areni će pokušati da te napadne sa strane. Koristeći ovaj trik, dovedeš do toga da jednu van granice arene. Možda ćeš pretrpeti mala oštećenja, ali će većina borbi biti završena unutar manje od 10 sekundi. Imaj na umu da neki protivnici neće pasti na ovaj trik, ali većina neće.

Blade 2

Biranje novoga: Drži **L1** i pritisni Dole, Gore, Levo(2), O, Desno, Dole, u glavnom meniju.

Neograničeno zdravlje: Pauziraj igru, zatim drži **L1** i pritisni **△**, **□**, **△**, **△**, **O**, **△**, **O**.



Neograničen bes: Pauziraj igru, zatim drži **L1** i pritisni Levo, Dole, Levo, Dole, Desno, Gore, Desno, Gore.

All weapons: Drži **L1** i pritisni **△**, **O**, Dole, Levo, O(2), **△** u glavnom meniju.

Neograničena municija: Pauziraj igru, zatim drži **L1** i pritisni Levo, O, Desno, , Gore, **△**, Dole, X.



Daywalker setovanje težine: Drži **L1** i pritisni Levo, O, Gore, Dole, , O, X u glavnom meniju.

Nepobediva pratnja NPC-eva: Pauziraj igru, zatim drži **L1** i pritisni **O**, **△**, X, , O, **△**, X, O. Izvodi kod može biti upotrebljen jedino na nivou gde pratiš NPC-ove.

Commandos 2: Men of Courage

Bonus misije - Kompletiraj sve braon bonus knjige dok traju misije da bi kompletirao fotografiju na kraju, i otključaće se bonus misija.

Conflict Desert Storm

Distribucija municije - Nemojte trošiti mnogo od snažnih item-a, kao što su tenkovske mine, C4, anti-tenkovske granate, na jednu osobu.

Ako unapred imate ovu osobu i ona bude pogodoena od strane tenka: vaš drug članovi tima možda neće moći da poseduju toliko jako oružje da bi se uopšte približili napadnutom članu, tima ostavite ga da se sam izleči. Opremite svakog člana tima sa najmanje jednom od snažnih eksplozivnih naprava.



Napad tenka. Ako treba da srušite tenk, a nemate više raketa velikog dometa, moguće je da mu se približite, a da pri tome ne budete pogodoeni. Prvo potreban vam je snapper da zumirate vrh tenka kako biste pogodili mitraljesca ako ga uopšte ima. Kad je on pogodoen, bacite dimnu bombu u pravcu tenka. Pokušajte da bacite dimnu bombu što bliže moguće tenku. Dok je okolo dim možete stići do tenka nepogodoeni. Dim će učiniti da budete nepmecen. Idite tačno do tenka i namesite C4 odmah do njega. Kad ga postavite, bacite novu dimnu bombu lagano malo dalje od tenka. Napravite brzi zalet kroz dim. Ako budete dovoljno brzi, stićete iza zida dima i moć ćete da stignete na sigurno. Tada, aktivirajte C4.



Slaba tačka tenka - Svi tenkovi imaju veoma teško prednje oružje i oružje sa strane. Kako bilo, zadnja strana tenka je slabo naoružana. Mali tenkovi mogu biti pogodoeni raketama bilo gde i načešće će eksplodirati. Što se tiče velikih tenkova, oni moraju biti pogodoeni eksplozivom sa zadnje strane.

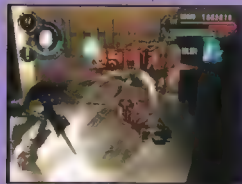
Gungrave

Promenljivi kraj Boss-a. Pritisni trougao da bi izveo poslednji udarac na Boss-a kako bi video različite sekvence ubistva.

Hints

Ubijanje neprijatelja. Auto suočavanje sa neprijateljem i skok unapred ili skok u vodu će ti pomoći da brzo ubiješ neprijatelja. Ako ne

uradiš auto-suočavanje sa neprijateljem, možeš se samo skloniti u zaklon ili pobeći.



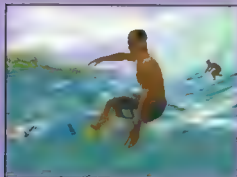
Trikovi:

Otključavanje bonusa: Igraj igru dobro i prođi određene nivoe da bi otključao bonuse kao što je "Slow Motion".

Kelly Slater's Pro Surfer

Specijalni potezi:

Air Walk -- Pritisni Levo, Carve dok si u vazduhu.



Alley Oop -- Pritisni Dole, Dole, Carve dok si u vazduhu.

Back Flip -- Pritisni Gore, Dole, Carve dok si u vazduhu

Blown Out -- Pritisni Gore, Gore, Slide dok si u vazduhu

Caveman -- Pritisni Dole, Gore, Slide

Cheater's Five -- Pritisni Gore, Gore, Grab

Coffin -- Pritisni Dole, Dole, Slide

Cross Air -- Pritisni Gore, Dole, Grab dok si u vazduhu



Cruiser -- Pritisni Gore, Dole, Grab.

Darkslide -- Pritisni Gore, Dole, Slide

Front Flip -- Pritisni Dole, Gore, Carve dok si u vazduhu

Hang Ten -- Pritisni Gore, Gore, Slide

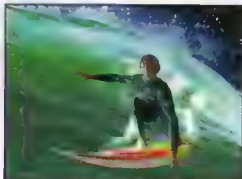
Helicopter -- Pritisni Desno, Desno, Carve dok si u vazduhu

Indian -- Pritisni Desno, Levo, Grab dok si u vazduhu

JC Air -- Pritisni Levo, Desno, Grab dok si u vazduhu

Lawndart -- Pritisni Gore, Dole, Slide.

Levo Flip -- Pritisni Desno, Levo, Carve dok si u vazduhu.



Manual -- Pritisni Gore, Gore, Carve

Monkeyman -- Pritisni Dole, Dole, Grab dok si u vazduhu

Nac Nac -- Pritisni Levo, Levo, Grab dok si u vazduhu

Desno Flip -- Pritisni Levo, Desno, Carve dok si u vazduhu

Rodeo Clown -- Pritisni Gore, Gore, Carve dok si u vazduhu.

Shove It Ollie -- Pritisni Gore, Dole, Carve

Sunchild -- Pritisni Dole, Gore, Grab dok si u vazduhu

Sgoreerman -- Pritisni Dole, Gore, Grab

Tweaker -- Pritisni Desno, Desno, Grab dok si u vazduhu

Ubaci jedan od kodova u celularni telefon: dobićeš poruku ukoliko su kodovi pravilno uneti

Pogled iz prvog lica - 8775553825

Višji skokovi - 2175550217.

Perfektan balans - 2135555721

Trippy - 8185551447

NASCAR Thunder 2003

Unesi jedan od sledećih trikova kao ime u [Create a Car Screen] da bi otključao:

Fantasy Drivers - Ekstra vozači

Dale Earnhardt - Dale Earnhardt

Tiburon Speedway Track - Koristi memorijsku karticu sa sačuvanim fajlom iz EA Sports 2003 igre



Thunder Plates - Selektuj Thunder Challenge ili Lightning Challenge u Game mod ekranu i kompletiraj različite izazove.

Robert Battinger

Nepobedivost u Story modu: Uđi u trening mod - selektuj Fighter Training - Pogodi prva dva drona - Izadi iz training moda (Napomena nemoj gađati drugi red dronova).

Bronzana kros medalja - Uništi 50 Battle podova



Distinguished Service Medal: Otključaj [Rick] Paint Design.

Distinguished Service Medal - Uništi neprijatelja kroz misiju.

Gold Cross Medal - Završi Silver Cross Medal. Set i uništi 100 Battle podova

Gold Nova Medal - Završi Vengeance misiju tri puta

Jolly Roger Medal: Otključaj [Skull-One] Paint Design i [Bursting Point] Versus mapu

Jolly Roger Medal - Završi misiju Party Crashers tri puta

Master Airman Medal - Uništi 100 Fighter podova.

Meritorious Service Medal - Završi misiju Force of Arms.

R.D.F. Flying Ace Medal - Završi Master Airman Medal Set

R.D.F. Starburst Medal - Završi sve Boss misije

puta

R.O.F. Supernova Medal - Završi Gold Nova Medal Set

Robotech Marksman Medal - Ubij 50 Wadell-Ger-a u snajper modu

Robotech Marksman Medal - Otključava [Alt] Paint Design

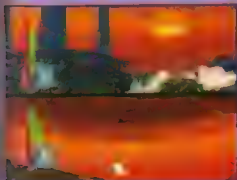
Over Cross Medal - Završi Bronze Cross Medal i uništi 75 Battle Podova

Over Shield Medal - Koristi VF-1A da završi Weyard misiju

Southern Cross Medal - Završi Gold Cross Medal Set

Superior Defense Medal - Završi Attrition misli

Titanium Medal of Valor Medal - Otključaj [VF-



Titanium Medal of Valor Medal - Završi Knife's misiju

Tuna Head Medal - Otključaj [Female Armor]

Tuna Head Medal - Ubij 50 Del Regults

Wolf Leader Medal - Otključaj [VF-1R] i [Wolf] Design

Wolf Leader Medal - Završi [To The Death] misiju

Koristi specijalno oružje na nivoima na zemlji - možete koristiti specijalno ventech oružje (Super Ventech, Armored Ventech) u misijama u svemiru. Međutim, ovo su oružja i možete ga koristiti u misijama na zemlji. Počni misiju u svemiru sa specijalnim ventech oružjem, pobeđi u toj misiji, kad je misija završena možete selektovati Continue, i nastaviti sedeti nivo sa specijalnim ventech oružjem i dalje

SOCOM: US Navy Seals

Prvi nivoa - Uspješno završi igru pod Lieutenant JG težinom

Single player misija:

Terorističko oružje - Nakon pobeđe u misiji zastavnika moći ćeš da selektuješ terorističko oružje u fabrici oružja

Neograničena municija - Za vreme igre, pritisni R3 da napuniš svoj pištolj.

Multiple Grenade Launcher - Pobeđi u igri tri puta da otključaš Multiple Grenade Launcher.

Ciljevi:

1 - Nađi češ Intel na velikom prostoru objekta tipa mosta na trećem spratu. U laptopu je.

2 - Skriveno oružje je u kutijama poslaganim jedna na drugu. Stavi C4 na njih i to će završiti posao.

3 - Kao jedan od sekundarnih ciljeva, digni u vazduh generator sa C4.



Admiral Difficulty - Pobeđi u igri koristeći Rear Admiral težinu.

Captain Difficulty - Pobeđi u igri koristeći Commander težinu.

Commander Difficulty - Pobeđi u igri koristeći Lieutenant Commander težinu.

Lieutenant Commander Difficulty - pobeđi u igri koristeći Lieutenant težinu.

Izaberi nivo - pobeđi u igri koristeći Lieutenant JG težinu

Rear Admiral Difficulty - pobeđi u igri koristeći Captain težinu.



Trik:

Mission 2 - Na početku reci svojim ljudima da drže svoje pozicije i idu desno, gore prema brdima. Ostani na levoj strani brda dok se penješ. Videćeš neprijatelja vrlo brzo u misiji. Tiho i pažljivo ga gađaj snajperom. Tu će biti i drugi ubrzo posle ubijanja prvog. Nastavi da se penješ i stići ćeš do druge litice. Skoči dole. Hođaj polako po ivici ili blizu nje dok ne vidiš malu kućicu. Pucaj u čoveka koji stoji ispred nje brzo sa jednim ili dva metka. Zatim, reci svojim ljudima da se pregrupišu posle tvog skoka dole sa litice i uđi u kućicu. Unutra će biti jedan ili dva čoveka, brzo ih ubij i nastavi da se krećeš

ka severu.

Lako ubijanje - Naoružaj Boomer-a i Specter-a sa teškim naoružanjem i govori "Bravo snipe" ili "vici u headset" rec "Team ow profile" Za ovo će trebati mnogo vremena ali Bravo će ubiti sve teroriste u misiji

Snajperi ili velike mape - Na velikim mapama sa mnogo mesta na kojima se mogu sakriti snajperisti (kao što je Rescue POWs misija), gađaj Boomer-a i Specter-a snajperima mnogo više šanse da vide ono što ti nisi video, i ubiće ih pre nego što ih ti budeš našao

Summoner 2

Lako zlato - U Mas Ora području The Munan City idi do kuće sunca (House of Soleil) To je prva zgrada sa leve strane kad uđeš u Mas Ora područje. Tu će biti čovek koji stoji tačno ispred tebe, tražiće ti pozajmicu od 1000 u zlatu. Daj mu zajam a on će ti dati Bodri. Sačuvaj to i kasnije u igri on će ti ponuditi da ti vrati novac. Umesto toga reci mu da hoćeš da otkupiš Bodri za 5000 u zlatu. Posle toga on će te pratiti da ti stvarno hoćeš da ga kupiš. Odgovori "No". Dobiceš malo iskustva i 1200 u zlatu. Nemoj da odlaziš. Nastavi da pričaš sa njim. On će nastaviti da te pita da li zaista želiš da kupiš Bodri. Nastavi da odgovaraš "No" on će ti svaki put dati po 1200 u zlatu. Ponov ovaj korak onoliko puta koliko ti je zlatu potrebno



Statua White Lady - Kada pobeđiš Sepulchre (grob) možeš ući u prostor koji se zove Miridian's Pass. Kad jednom uđeš u ovo područje prati desni zid. Naći ćeš trag koji vodi u pamine do statue zvane The White Lady. Opremi Sangar i sa lukom i strelom i uđi u provu lice. Načijiš obojene gongove u specifičnom redosledu tako da podigneš most do statue. Kad jednom stigneš tamo dobićeš 15000 poena iskustva

Gađaj gongove u sledećem redosledu:

Prvi most - Crven, žuti, plavi
Drugi most - Narandžasti, zeleni, žuti, crveni
Treći most - Plavi, narandžasti, crveni, žuti, zeleni

Terminator: Dawn Of Fate

Električna lopta - U nekim delovima igre kad iskoristiš svo, električni siljak za borbu ostavi ga sa strane da bi koristio pušku. igra će i dalje "misliti" da ga imaš. Kad napustiš mesto na kom si stajao električna lopta na kraju siljaka će biti u vazduhu. To će ostati ovde dok god ne

napustiš ovu sobu

Zum kamere na Turret Gun-u - Kad dođeš u pričku da koristiš turret gun u određenim delovima nivoa, pritisni L3 da bi zumirao 3 puta. Ovo će ti pomoći da vidiš da li pucaš direktno u cilj i učiniće rezultate gađanja boljim.

Tribes: Aerial Assault



Hint:

Tajna statua:

Startu, ako player bot meč Postavi "Bots" na "Off" i "Max Team" na "1". Izaberi Slapdash nivo pod CTF (Capture The Flag) naslovom. Idi do stанице vozila i izmi je! Prati granicu nivoa dok ne satigneš do čistine u gornjem desnom uglu. Izadi napole i pogledaj napole da nađeš statuu

Turok: Evolution

Nepobedivost - Unesi EMERUS kao kod u cheat meni ekranu.

Sva oružja - Unesi TEXAS kao kod u cheat meni ekranu. Sva oružja dostupna na datom nivou će biti otključana



Beskonačna municija - Unesi MADMAN kao kod u cheat meni ekranu

Izaberi nivo - Idi na ekran za unošenje trikova i unesi SELLOUT kao kod. Sad je potrebno da otvoriš sačuvanu igru da bi selektovao nivo.

Budi nevidljiv - Idi na ekran za unošenje trikova i unesi SLEWGH kao kod

Demo mod - Unesi HUNTER kao kod u cheat meni ekranu

Mod Big head - Unesi HEID kao kod u cheat meni

Zoo mod - Unesi ZOO kao kod u cheat meni. Moći ćeš da ubiješ bilo koju životinju u igri sa war club-om kao oružjem.



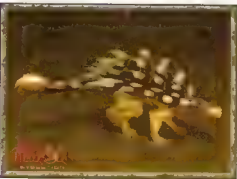
Nuke trikovi:

Nuke u single player modu - u Chapter-u 8, (Arena), pobedi Steracosaur Boss-a. Kad ovo učiniš, polje snage oko srednjeg stuba će pasti. Popenji se na vrh stuba da bi dobio obe stvari. Nuke dodatka za lansiranje raketa kao i Nuke. Sad ćeš biti u mogućnosti da pucaš Nuke-om samo dva puta. Više nema Nuke-a izvan chapter-a 8. Takođe, trikovi za sva oružja i za neograničenu municiju ne rade za Nuke.

Nuke u multi-player modu - Nuke može da se pojavi u tri multiplayer nivoa: Tears Of Horatio, Withenng Heights, i Dino-Depot. Napomena: Nemoj imati aktiviranu opciju za neograničeno oružje u multiplayer meniju opcija ili se Nuke neće pojaviti. I dalje možeš koristiti trik za neograničeno oružje u meniju za trikove i dobiti Nuke. Trik neograničeno oružje ti ne daje neograničen Nuke. Nuke će se pojaviti nakon određenog vremena.

Single player strategije:

Nemoj bacati medkits - Mali medkit-ovi vraćaju 20 poena u health-u, veliki medkit-ovi vraćaju 50. Ako si na 75 u health-u i imaš izbor, uzmi mali medkit da bi dostigao 95 u health-u. Veliki medkit će te vratiti na 100 u health-u, ali isto tako baciti 25 health poena. Često pomaže da ostaviš medkit tamo gde je, zatim se vratiš nazad i iskoristiš ga kad si malo više povređen. Itemi nikad ne nestaju ako ih ostaviš tamo gde su bili. Isto važi i za oružje. Zapamti - Dva velika medkit-a kompletno vraćaju tvoj health. U nivoima letenja, health ti daje 50.



Nivoi letenja su teški - za ovo nema "ali...". Najbolji način da prođeš kroz nivo letenja je da ga igraš više puta sve dok ne zapamtiš gde su svi elementi za sakupljanje, odakle dolaze

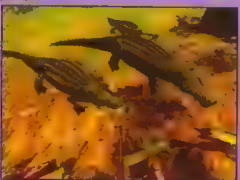
neprijatelji, gde se nalaze stene preko kojih treba da prelećeš, a da ne pogineš čim naiđeš na njih. Međutim, u nivoima gde letiš okolo slobodno i gde ti nisi uvek napadan, unapred stvar za sakupljanje se regeneriše. Tako da bi, treba lo da uzimaš health i rakete ako su ti potrebni. Ili jedan trik u vezi letenja - koristi "bank" da se okreneš na stranu i prođeš kroz prolaze i izbegneš stubove. I uvek uspon kolko god možeš. Nivoi će pokušati da te ubrčaju, a često možeš uspeti i uzet stvar manjom brzinom

Nema poena u ovoj igri - Nije uopšte bitno koliko ćeš neprijatelja ubiti, u single player letenju ili bilo kom drugom vidu igre. Ponekad pobješ neprijatelje koje moraš ubiti ili ponekad pobješ sve neprijatelje u sobi - al pored toga možeš samo pobeci i to neće biti bitno za cel igru. Pa zašto se onda trudiš da ubiješ svakog malog Sleg-a? Za poene? Niko ne računa skor. Isto tako važi i za tvoje saveznike, da li ćeš ih održati u životu ili ćeš i sam ubiti (osim za Wisefather-a, njega moraš da štitiš)

Regeneriši health - Recimo da si završio težak nivo sa 13 u health-u. Tvoje šanse za sledeć nivo (koji je verovatno i teži) nisu dobre. Šta treba da radiš? Jednostavno umri. Startovaćeš sa 100 u health-u i svim oružjem koje si imao kad si počeo taj nivo



Pucaj u njih dok su dole - Ako si htio fer play zašto čitaš ove trikove? Ako ubiješ neprijatelja sa nekim eksplozivom, kao granatom na primer ili raketom, ili eksplozivnom strelom, oni će se najčešće baciti unazad. Ako nisu već mrtvi, potrošice par sekundi na to da pokušaju ponovo da stanu na noge. Dok to rade UDARI IH PONOVO. Dve ili tri eksplozivne strele će te ubiti skoro bilo koje stvorenje. Ako budeš dobro slušao, možeš ih čuti kako vršte kod umiru, što se razlikuje od zvuka kad su povređeni. Paži, neki neprijatelji neće ni trepnuti kad budu pogodeni raketom. Nek će se jednostavno diviti u vazduh od jačine eksplozije, i nastaviti da pucaju u tebe



ACA 3(P)

O n- Off? Skiciraj.....traj reset?
Opa.....Sony Computers
Entertainment pre-
sents.....BROWSER??? NEEEEE-
EE!!! Opet mora reset!!! Pa ajd'
ako mora.....klik, reset.....OPET
BROWSER? Ma, ovde nešto nije
u redu.....kako??? Čak, čak, čak-
čakčak??? Pa koji ti je,
bre.....zar ti ne bi trebalo da slu-
žiš za igranje? A? A ne za nervira-
nje? Saž da vidiš kako Coa pegla Tek-
ken.....KRČI (udarac šake po sred poklop-
ca) ha, više ni ne svetli...KUKUUU! 400 E ode-
be...

Alo, BONUS? Ovde Aca, ima neko možda Šu-
periška Lepak???

Da li i vas kma kutija dovodi do besvesti? Da li
se i vi nervirate umesto da se igrate?
Nita, uopšte ne morate da odgovarate, znam
kaj je vaša muka..... a sadu e i da pokušam
da vas nateram da razumete vašeg cma zve-
nog Soni. Znači, vežite pojaseve, jer je u protiv-
nom kazna 600 din.....(O)) Daklem,
kao što sam pisao i pisao u prethodnim broje-
vima (ali ih vi izgleda niste kupovali? sram da
vas je ili), najveđe probleme u konzoli pravi
Laser, to jest glavni krivac za neuspelo uči-
vanje je upravo ONI i sada ćemo (opet) da se
malo pozabavimo njim. Kao što ne tako davno
rekoh, laserska glava je zadužena za čitanje di-
skova koje ubacite u vaše malo plastično Chu-
do Of The Technike. Budući da su razni, pa i ja,
među njima, naširoko i nadugačko objašnjava-
li razlike između CD-a i DVD-a, ja to sada ne-
ću uraditi. Ja ću da vam malo približim struk-
turu DVD diska (a to važi i za filmove i za igri-
ce). A usput ću i da objasnim zašto se dešava
baš to što se dešava, ti Koji Če Bre Tu Ovak
BROWSER? Idemo redom. Godina 1991. Po-
javljuje se prvi film na optičkom disku. Firma
Pioneer je izbacila format za digitalno kućno
gledanje filmova. Zvalo se Laser Disc. To je bio
ustvari CD veličine gramofonske ploče, zapis
se nalazio sa obe strane, i svaka strana je ima-
la kapacitet od 60 minuta veoma dobre slike i
zvuka kao sa CD-a. Mada je bilo OGROMNO,
većina je i dan-danas u upotrebi. Polako se pri-
bližavamo. Negde oko 1993, udružuje koje
se naziva MPEG (Motion Pictures Expert Group)
izbacuje format slike i zvuka na običnom
CD-u. Naziv - Video CD. (ovo nije DivX,
upamtite!) Sadržaj - oko 74 minuta slike kva-
liteta srednje video-kasete i zvuka kao mp3.
Posle toga, razne kompanije izbacuju svoje
izvodi-formate, ali nita nije naročito prošlo
kod kupaca. E sad, godine 1995. Pioneer i
Sony pokušavaju da zajedno razviju format
ska koji će imati sledeće karakteristike:

- Sadržaj filma od minimuma 120 minuta i vi-
sok
- odličan kvalitet slike
- mogućnost gledanja filma iz više uglova
- višestruke zvučne podloge (nadsinhronizaci-
je, kao kod Molder i Skali na poljskom kanalu



priča-
ju na poljskom - TO TREBA DOŽIVETIIII! Ja
sam umro od smeha.....)

- mogućnost izbora titlova
- budući da je zahtevan visok kvalitet slike,
Hollywood je pridodao i zahtev da se na svaki
mogući način suzbije piraterija, jer bi u protiv-
nom pirati imali kopije kvalitetne kao i original
- takođe zahtev Hollywooda, podela celog sveta
po zonama. Da Jaga ne bi videla film pre Ru-
muna.... (Ej, Mile, tetka iz Ameriku mi poslaše
Divdi sa film Gospodar Od Prsten Treći Deo!
Čuješ, skupi društvo i gajbu piva, pa da gleda-
mo..... Znam da ga još nema u prodaju ovde
bre!)
- i na kraju, uređaja je kompatibilnost sa po-
stojećim uređajima

Od svega navedenog nastalo je sledeće:

- DVD (Digital Versatile Disc, a ne Digital Vi-
deo Disc) sadrži 1 ili 2 sloja zapisa podataka sa
svake strane, svaki po 4.7 Gb (kompatibilni
4.38 Gb), znači dvostrani dvooslojni 17 Gb
- Varijabilna kompresija, znači da 4.7 Gb pri-
hvata od 60 do 265 minuta slike i zvuka (što
više, to bolje, ali razlike su stvarno mizne)
- Do 8 zvučnih podloga, kako 2-kanalnih (ste-
reo) i Dolby Surround, tako i 6-kanalnih
(Dolby Digital)
- Do čak 32 različitih titlova (kao i na Tan-
giju.....)
- Zahtev od kompanije za video-kasete (nada-
mo vizija)

Na žalost, kompatibilnost sa CD-plejerima je
morala da otpadne, jer je trebalo razviti disk
mnogo veće gustine zapisa, što laser za CD ne
bi mogao da čita.

Razlog što vam ove sve priče? Pa da vam
shvatiti kako to sve funkcioniše u Soniju.
Budući da je i CD, pored osnovne
namene nosača zvuka dobio i
funkciju čuvanja podataka, tako je
i za DVD uporedo razvijen kon-
cept skladištenja podataka, a na-
ravno i mogućnost višestrukog
snimanja, pa se tako rodio DVD-R
i DVD-RW. (Pošto su se Soni i Pi-
oneer razili oko standarda, Pione-
er je za svoje diskove stavio znak
(minus) a Soni znak + (plus), pa
tako imamo DVD-R i DVD+R. Ne

komite glavu oko toga). Standardi
za njih su sledeći:

- Laser koji čita CD ima tale-
snu dužinu od 780 nm, a laser
koji čita DVD 650 nm. 780 je
infracrvena svetlost skoro ne-
vidljiva za čovekovo oko, dok
je 650 obična crvena boja ja-
sno vidljiva. (sada vam je ma-
lo jasnije da, ako ste otvarali
PS2, laser za DVD ustvari ne
svetli jače, samo bolje vidite tu sve-
lost). To je moralo biti tako jer je gusti-

na zapisa skoro 3 puta veća.

- Reflektivnost (to ću objasniti odmah: količina
svetlosti koja se odbije od diska izražena u pro-
centima - u prevodu koliko je Disk Vidljiv Za
Laser) Jednoslojnog DVD-Rom diska treba da
bude minimum 85% (DVD-Rom je originalni
disk, može samo da se čita), reflektivnost dvo-
slojnog DVD-Rom diska je između 18 i 30 %
(ovo su najčešće filmovi, mada i Soni polako
izbacuje igrice na njima, zbog duplo većeg ka-
paciteta naravno!), reflektivnost DVD-R diska
treba da bude između 40 i 85 % (DVD-R je
onaj narezani DVD, s tim što Pioneer i Verba-
tim su blizu 85 %, a popularni Mollava je i još
bliži cifri od 40 %).

- Reflektivnost DVD-RW (pri-ili-bili) diska tre-
ba da bude isto između 18 i 30 %, tako da i
ove diskove bez problema mogu da čitaju svi
čitaji koji su namenjeni čitanju filma. (jer, kao
što rekoh, filmovi su najčešće dvooslojni, sa re-
fektivnošću od tih 18 - 30 %) Mislite da je
prethodni pasus čisto daljenje? NU!!! Ako
niste pročitali ovo gore, BRZO ISPOČETKAIH!
Kako drugačije da shvatite zašto laseru smeće
prijava i zašto ne čita DVD-RW? Elem, eto
kako da je DVD-RW disk vidljiv za laser koliko
dvooslojni DVD-Rom, ali Soni ipak čita film a
meće RWI Zašto, pitate se? E, tu je Japanac na-
pravio malu prevaru. Na svakom optičkom di-
sku (CD, DVD itd) na unutrašnjem delu diska,
imali se nešto što se zove TOC (Table Of
Contents, u prevodu Sadržaj, nešto kao FAT
tabela na kompjuteru). Tu se nalazi zapis o sa-
držaju diska, broj npr. kapacitet, vrsta, broj po-
sama (audio-CD), čemu služi itd. E, onda vaš
PS2 lepo vidi da je disk malo vidljiv, a malo
kapaciteta, što znači da je sigurno REZANI i le-
po odbije da ga čita! Odličan način da se zašti-
ti od piraterije, zar ne? Ali zato DVD-R (kopije
čita bez problema) ili ne? Čitali dalje, pa da
saznamo!

PS2
PlayStation 2

Pozdrav svima. Žaleo bih da vam se zahvalim na pozitivnim kritikama upućenim ovoj novoj rubrici Bonus. Takođe izvršavam se devojke iha zbog imena rubrike, razmisliću o novom koje će i vas obuhvatiti. Za ovaj put predstavljam vam još zanimljivije stvari. Tu su najmanji radio, kao i najmanji računar na svetu i još nekoliko zanimljivih naprava.

WEATHER STATION



Ovo je još jedna u beskrajinom nizu stvari koje jednostavno morate imati. Radi se o napravi koja vam u svakom trenutku može reći (ne bukvalno) koliko je sati, koji je datum, kolika je temperatura, vlažnost vazduha, pa čak i kakvo je vreme, neverovatno, zar ne? Naravno, zanimalo me je na kom principu funkcioniše ovo malo čudo, uspeo sam da saznam da vreme predviđa do 24 sata unapred uz pomoć parametra vlažnosti vazduha, po principu suv vazduh-toplo vreme i obrnuto. Zaista sjajna sprava koja će sigurno u budućnosti krasiti moj radni sto. ■

RADIO CONTROLLED TANK

dužak sam želeo da imam svoj tank. Bonus je bio i to je bilo to. Nakon nekoliko dana istraživanja našao sam ga. Radi se o malom, ali vrlo zanimljivom modelu koji može da se kontrolira putem radio daljinskog upravljanja. Ima sve što treba da bude dobar tank: top, oklop, guseničari i sve ostalo. Ima i funkciju automatskog vožnje. Ima i funkciju automatskog vožnje. Ima i funkciju automatskog vožnje.



PROJECTOR CLOCK



Zaista sjajna sprava. Ljubitelji mira i čarovanja u mraku pokušavajući da vidite po pravilu silne kazaljke valjag ručnog sata. Ako volite svetlost naprave, evo ideane za vas. U pitanju je mali projektor koji će na pritisak tastera tačno vreme prikazati na bilo kojoj površini. Projektovana slika je u vidu brojeva. Moram da napomenem da može raditi u svim uslovima, i nema nikakve razlike da li je na suncu ili u potpunom mraku. ■

MICRO RADIO



Ako volite da slušate radio prenose utakmica ili uopšte da slušate radio, ovo je stvar koju bi svakako trebalo da imate. Ovo je najmanji radio na svetu. Izumeo ga je genije po imenu Clive Sinclair koji je ovim pronalaskom ulepšao živote mnogim radio fanovima širom sveta. Ova divna stvarčica hvata AM stanice i to na frekvenciji između 530 i 1600 MHZ. Stanicu tražite jednostavnim okretanjem belog točka. Napaja se iz jedne sploštene baterije, iste kao one koju koristi većina satova, koja traje zaista mnogo. ■



LCD COMPUTER CHESS



Da li volite šah? Ako je odgovor potvrđan onda je definitivno ova spravica kao stvorena za vas. Ovo je najmanji šah kompjuter na svetu. Pored toga što sa njim možete odmeravati snage na 72 nivoa težine, on će vam pomoći da unapredite taktike, a takođe će i ocenjivati vaše šahovsko umeće. Jednostavno, nosite ga uvek sa sobom i kada god imate slobodnog vremena, na odmoru, u prevozu i slično, razvijajte višestruku nadmudrujuću mašinu.

STEALTH RC PLANE

Još jedna igračka na daljinsko upravljanje. Ovo je minijatura čuvenog stilet bombardera američke avijacije, poznatog pod oznakom F-117A. U sebi ima dva motora koji mu omogućavaju da razvije zaista pozamašnu brzinu. Domet daljinskog upravljača je oko 100m, i za rad su potrebne 4 AA baterije od po 1,5 volta plus jedna kockica za daljinski. Kada sam već pomenuo okraj malih plastičnih, evo idealne podrške iz vazduha.



VOICE CHANGER



Gledali ste Vrisak? Dopao vam se onaj trik sa menjanjem glasa za telefonske razgovore. Zato je tu voice changer da vam donekade sate i sate dobre zabave, jer onaj sa druge strane žice neće imati pojma ko ga zove. Jednostavno upalite changer, odaberite jedan od sedam ponuđenih glasova i pristonite ga ustima kad vi budete pričali. Tako će se iz malog zvučnika sa druge strane čuti potpuno promenjen glas.

Budite **IN**
Budite Novosađan

021/450-886

Dobra INvesticija!





PLAYSTATION 2 TOP 10

1 Sly Cooper



2 NFS: Hot Pursuit 2



3 Hitman 2



4 Timesplitters 2

5 NBA Live 2003

6 Pro Evolution Soccer 2

7 Tony Hawk's Pro Skater 4

8 Red Faction 2

9 NHL 2003

10 NBA 2K3

TOP 10 REDAKCIJE

bo-nus

Sly Cooper

1

NFS: Hot Pursuit 2

2

TimeSplitters 2

3



4 Blinx (X box)

5 Hitman 2

6 NBA live 2003

7 Dynasty Tactics

8 Pikmin (GC)

9 Superman

10 Red Faction 2



PLAYSTATION TOP 10

1 Lilo & Stitch



2 Stuart Little 2



3 Delta Force



4 Planet of the Apes

5 Iss Pro Club Edition

6 Dexter Laboratory

7 Winning eleven 2002

8 Rayman Rush

9 Kick Boxing

10 Sky Sports Quiz

BEOSOFT TOP 10

B.S.F

Sly Cooper

1

Super Mario Sunshine

2

Pro Evolution Soccer 2

3



4 Timesplitters 2

5 NBA Live 2003

6 NFS: Hot Pursuit 2

7 Pikmin

8 NBA 2k3

9 Hitman 2

10 Jackie Chan

PONESITE

IGRU SA SOBOM!

GAME BOY ADVANCE

6.300 din



Mogućnost odloženog plaćanja
i potrošački krediti na 12 meseci
uz garanciju od 6 meseci i obezbeđen servis

Posetite naš sajt i
poručite naše
proizvode preko interneta
www.beosoft.co.yu

**od 579 din
mesečno!**



Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad • Mileticeva 36, tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, 1 sprat, Gradsko šetalište BB

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu

ZABAVA ZA DUGE ZIMSKÉ DANÉ...

SONY PLAYSTATION 2

SVE U JEDNOM!

1. Igrajte najbolje igre
2. Gledajte DVD filmove
3. Slušajte muziku sa Audio CD-ova



Najprodavanija
konzola
nove generacije

128 - bitni emotion Engine
300 MHz procesor
75 miliona poligona u sekundi
48 muzičkih kanala
CD x 24 / DVD x 4
Mogućnost gledanja DVD filmova

18.999 din!
ili na 12 mesečnih rata
od 1741,00 din



Tony Hawk 4



NBA Live 2003



Hitman 2



Pro Evolution Soccer 2

**Mogućnost odloženog plaćanja
i potrošački krediti na 12 meseci
uz garanciju od 6 meseci i obezbeđen servis**

BeaSOFT

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, I sprat, Gradsko šetalište BB

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu